COMUNE DI VIMERCATE
Assessorato alla cultura
COMUNE DI MEZZAGO
Assessorato alla cultura
VARIAZIONI COSMICHE
ED.NORD

Enti promotori:

COMUNE DI VIMERCATE - Assessorato alla Cultura
COMUNE DI MEZZAGO - Assessorato alla Cultura
con la collaborazione dell'Assessorato alla Cultura della PROVINCIA di MILANO
e inoltre di:
Immagine Capitol - Vimercate
Bloom - Sviluppi incontrollati - Mezzago

Enti patrocinatori:

Biblioteca civica - Vimercate
Biblioteca civica - Mezzago
Sistema bibliotecario del vimercatese

Coordinamento scientifico delle sezioni:

Antonio Caronia
Michelangelo Miani

Comitato di coordinamento e organizzazione:

Flavio Spada, Assessore alla Cultura - Comune di Vimercate
Vittorio Pozzati, Assessore alla Cultura - Comune di Mezzago
Valeria Borgese
Antonio Caronia
Claudio Dozio
Maria Gaudio
Paola Giambelli
Michelangelo Miani
Giuseppe Origgi

Curatore del catalogo:

Antonio Caronia

Immagine ed allestimenti:

Paola Giambelli

Coordinamento segreteria e ufficio stampa:

Valeria Borgese
Ornella Lucchini

Hanno contribuito e sostenuto la rassegna:

BANCA POPOLARE DI BERGAMO
TELETTRA spa
DATAPROGRESS srl
NEBEL - EXPERT
ASSOCIAZIONE DEGLI INDUSTRIALI DI MONZA E DELLA BRIANZA
HOLOTRON

COMUNE DI VIMERCATE
COMUNE DI MEZZAGO

VARIAZIONI COSMICHE

la fantascienza fra letteratura e immagine

EDITRICE NORD

Hanno partecipato alla realizzazione:

Libreria ALESSO MAURO & C. snc - Vimercate
Coop. libraria IL GABBIANO - Vimercate
L'INDICE ALTRO & LIBRI - Vimercate
RAS - L'ASSICURATRICE ITALIANA - Agenzia di Vimercate

Si ringraziano:

ED. NORD di MILANO
CUEN di NAPOLI
COORDINAMENTO GENITORI DEMOCRATICI di ROMA
MAURO GAFFO
GENITORI E INSEGNANTI DELLA SCUOLA ELEMENTARE DI MEZZAGO

Copertina di:

Michelangelo Miani

Questo volume è il catalogo dell'omonima rassegna svoltasi a Vimercate e Mezzago (Milano) dal 14 al 30 ottobre 1988.

Questa edizione è stata realizzata dalla Casa Editrice Nord Srl, Milano in collaborazione con i Comuni di Vimercate e Mezzago.
Stampato dalla Nuovalito, via Polonia 3, Milano.

Analizzando il fenomeno *fantascienza* ci troviamo di fronte a un interessante filone culturale che ha saputo attrarre a sé alcune generazioni di scrittori e illustratori, registi e sceneggiatori, operatori pubblicitari, artisti dell'immagine e anche musicisti.
La fantascienza è ormai presente nella vita quotidiana, o come anticipazione di futuri sviluppi tecnici o sociali, o come anello di congiunzione fra realtà e fantasia, fra concretezza e utopia, con l'immaginario che diventa al tempo stesso strumento di critica e veicolo di riscoperta dei valori e delle aspettative della società contemporanea.
Le Amministrazioni comunali di Vimercate e Mezzago, con il Patrocinio dell'Amministrazione provinciale di Milano, hanno ritenuto utile proporre la rassegna **Variazioni Cosmiche** con l'obiettivo di percorrere alcune degli aspetti più significativi della fantascienza, attraverso sentieri culturali e tecnici interdisciplinari.
La varietà delle proposte e, per alcuni versi, il loro carattere di novità, fa sì che l'interesse per la manifestazione esca dal semplice ambito territoriale del vimercatese proponendosi come la più importante iniziativa nazionale dell'anno in questo settore.
La rassegna, ricca di ben otto sezioni, non vuole certo essere esaustiva della varietà di implicazioni artistiche e culturali, sociali e politiche della fantascienza, ma vuole rappresentare un valido aiuto, per appassionati e non, per riflettere serenamente su un fenomeno che ha influenzato significativamente il nostro secolo.
Ci sia permesso di sottolineare l'elemento di novità, per la nostra zona, rappresentato dalla interessante collaborazione fra istituzioni pubbliche e operatori culturali ed economici, locali e non, che, fornendo risorse e servizi, hanno contribuito in modo determinante alla buona riuscita dell'iniziativa.
Siamo certi che il migliore e più sentito ringraziamento a tutte le persone che hanno reso possibile la rassegna (dipendenti comunali, consulenti, operatori culturali, appassionati e volontari), verrà da coloro che, sicuramente numerosi, seguiranno le manifestazioni e le mostre.
L'augurio che possiamo fare è che ciascuno, in queste **Variazioni Cosmiche**, possa trovare risposte culturali o di semplice divertimento, interpretando e modificando l'immaginario per renderlo più vicino alla propria identità e alla propria dimensione.

Vittorio Pozzati
Assessore alla Cultura
Mezzago

Flavio Spada
Assessore alla Cultura
Vimercate

INTRODUZIONE

PANE E IMMAGINARIO

Si dice sempre che la realtà supera ormai l'immaginazione, che il computer e le altre nuove tecnologie uccidono la fantasia, che l'invadenza della televisione sta facendo crescere delle generazioni aride e robotizzate. Ma poi, in fondo, si continua a immaginare e a fantasticare, si continua ad andare al cinema (o a portarsi il cinema a casa), ci si appassiona a Dallas o a Capitol, qualcuno continua a leggere dei libri (qualcuno in più degli anni passati, sembra, anche se continuiamo a essere in pochi). Non possiamo farci nulla: finché abbiamo un cervello, siamo condannati a immaginare, a vivere - oltre che di pane, companatico e vacanze - di immaginario.
Ognuno il suo, naturalmente. La fantascienza, di cui si parlerà in queste pagine, è un pezzo importante dell'immaginario contemporaneo.
Di fronte ad essa, le posizioni sono sempre state radicali. Chi la ama, la ama schiettamente, a volte visceralmente e in modo esclusivo, ma sempre comunque con lealtà. Chi non la ama, quasi sempre ne dice tutto il male possibile: una letteratura infantile, mal scritta, fantasticherie bislacche e impossibili.
Questo opuscolo è rivolto a entrambe le categorie di persone: a chi ama la fantascienza, perché possa comprenderla meglio, o confrontare le sue opinioni e le sue preferenze; a chi non la ama, perché possa capirne il perché, e confermare le sue scelte, o forse, chissà, rimetterle in discussione. Questo è il catalogo di una rassegna organizzata a Vimercate e Mezzago, alle porte di Milano: e nelle pagine precedenti gli assessori alla cultura di queste due cittadine hanno spiegato i motivi di questa scelta. Ma, data la natura della rassegna, il catalogo è stato concepito anche come una introduzione generale al fenomeno "fantascienza", una piccola guida per orientarsi nel mare di informazioni, scelte, titoli, proposte, riferimenti, di fronte ai quali può capitare di trovarsi.
Abbiamo la presunzione di pensare che questo lavoro non sia completamente inutile, anche nell'ambito di un discorso sull'intrattenimento. Che lo si voglia o no, nel corso di questo secolo, e più marcatamente da quarant'anni a questa parte, la fantascienza è entrata a far parte del nostro immaginario quotidiano, ha fornito modi di dire, argomentazioni, immagini, previsioni, luoghi comuni alla vita e al pensiero di tutti i giorni. Nella coscienza dell'uomo della strada molte delle scoperte scientifiche degli ultimi anni, con le loro applicazioni, hanno un sapore "fantascientifico", il che forse non è lusinghiero per la scienza, ma da un certo punto di vista non è neppure tanto negativo, se serve a creare un clima in cui la scienza non è qualcosa di lontano e sacro, ma qualcosa che ci riguarda tutti in ugual misura. Soprattutto la fantascienza rappresenta una delle manifestazioni contemporanee più forti del pensiero utopico, dell'immaginazione sociale che,

riflettendo sui mali e i difetti della nostra società, si figura altri mondi, possibili futuri, vie diverse per le quali ragiungere traguardi che a un primo esame del nostro presente sembrerebbero impossibili. L'utopia tradizionale, quella che pretendeva di disegnare la società futura in modo rigido e onnicomprensivo, è definitivamente tramontata: ma al suo posto sta nascendo un nuovo modo di praticare l'utopia, una strada che parte dalla considerazione impietosa dei nostri guai, il degrado ambientale, la terribile minaccia nucleare, il divario tra nord e sud nel mondo, la crisi del modo di produrre industriale tradizionale, e poco a poco tenta di agire sul presente per costruire un futuro diverso. Molta parte di questo lavoro è rispecchiata nelle opere di fantascienza, spesso al di là o nonostante le intenzioni degli autori. La fantascienza non lavora a preparare nessun futuro, non ha la pretesa di fondare alcunché né di divulgare alcuna idea scientifica, filosofica o sociale: le ideologie politiche dei suoi autori l'hanno attraversata senza scalfirla. Essa è solo un gigantesco repertorio dei problemi, delle preoccupazioni, delle paure e delle speranze dell'uomo contemporaneo, tutti materiali che essa esprime liberando il gioco della fantasia, producendo progetti come se fossero (e lo sono davvero) divertimenti. La fantascienza ha capito che la scienza e la tecnica sono la più potente forza di modificazione dell'immaginario contemporaneo, e quindi le assume come elementi centrali dei propri scenari. Ma ha anche avuto la fortuna di nascere nell'ultima stagione del mito dell'espansione illimitata della produzione, e in uno dei paesi (gli USA) che più lo hanno nutrito e incarnato. Di quel mito ha potuto quindi vivere la crisi, la decadenza, l'esplosione, dall'interno e non dall'esterno, con l'ingenuità della cultura di massa e non con la sufficienza e il distacco della cultura ufficiale. Ecco perché possiamo ritrovarci le delusioni, la rabbia, i sogni delle vecchie e delle nuove utopie, di quelle radiose e ottimiste come di quelle ambigue e disincantate. E ricordiamoci che, come scrisse una volta Oscar Wilde, ''l'Inghilterra non diventerà mai un paese civile fin quando non avrà aggiunto Utopia ai suoi domini''.

Antonio Caronia

Sezione 1
Il genere letterario

LA FANTASCIENZA FRA LETTERATURA E INDUSTRIA EDITORIALE

Diversi anni fa lo scrittore di fantascienza Theodore Sturgeon (recentemente scomparso) fece un'osservazione che ebbe fortuna, almeno tra gli appassionati, tanto da essere citata in seguito come "legge di Sturgeon". Rispondendo alle critiche ricorrenti verso questo tipo di narrativa, Sturgeon diceva: concordo con voi, una gran parte di quello cha va sotto il nome di "fantascienza" è spazzatura, diciamo pure il 95%; ma non c'è da scandalizzarsi, visto che il 95% di tutto quanto si produce oggi è spazzatura. Era un modo per staccare la fantascienza dal ghetto nel quale spesso la rinchiudono i pregiudizi dei profani e gli entusiasmi indiscriminati dei fans, per ricollegarla alla tradizione della normale letteratura, farne una provincia della narrativa *tout court*.
Nel 1975 un'altra scrittrice di fantascienza, Ursula Le Guin, si trovava a Melbourne, in Australia, per partecipare al Convegno mondiale di fantascienza, un genere di incontri che essa non è solita frequentare . In quell'occasione essa citò la legge di Sturgeon, lamentando che fosse stata usata per troppo tempo come scusa, in modo troppo difensivo. "Io proporrei" disse "di smettere di citarla per un po', per lo meno quando la usiamo in modo cinico e rassegnato. Vorrei che non fossimo rassegnati, ma ribelli; non cinici, ma critici, intransigenti e idealisti. Vorrei che dicessimo: il 95% della fantascienza è porcheria, bene, liberiamoci di quella roba! Apriamo la finestra e liberiamoci di questa immondizia! Abbiamo la fantascienza, la forma più flessibile, più adattabile, strampalata, la più ricca di immagini e di possibilità che la narrativa abbia mai conseguito, e lasceremo che la usino per costruire pistole a raggi di plastica che si rompono quando qualcuno ci gioca, e pranzi da consumare davanti alla TV, preimpacchettati, precucinati, predigeriti, indigeribili, insipidi, ed enormi palloni di gomma gonfi, che non contengono altro che aria calda? Ah, no, diamine, dico io. Dobbiamo smetterla di rintanarci a giocare da soli, come ragazzini continuamente rimbrottati. Quando si recensisce un romanzo di fantascienza, su una fanzine o su una rivista letteraria, si dovrebbe paragonarlo al resto della letteratura contemporanea come qualunque altro libro, e disporlo tra gli altri in base ai suoi meriti particolari. (...) Quando scrive un libro di fantascienza, lo scrittore dovrebbe essere veramente consapevole di trovarsi in una posizione invidiabile e straordinaria: di essere l'erede della più duttile, libera e giovane di tutte le tradizioni letterarie". [1]
Ursula Le Guin è una scrittrice un po' particolare, e non può essere forse presa come rappresentante tipica della comunità degli scrittori di fantascienza: d'altra parte può essere che la particolare occasione le abbia preso la mano, caricando un po' i toni del suo discorso. In tutti i casi il problema che solle-

vava in quella circostanza era e rimane fondamentale: come dobbiamo giudicare la letteratura di fantascienza, con quali criteri? Con l'occhio distratto e l'atteggiamento di sufficienza che si riserva al racconto letto frettolosamente su una rivista, alla narrativa "di consumo"? Oppure con l'attenzione che merita "la più duttile, libera e giovane di tutte le tradizioni letterarie"?
Tradizione letteraria o industria editoriale. La questione è stata tranciata, con un'accetta forse non molto affilata ma vibrata con mano sicura, da Oreste del Buono nell'introduzione a un'opera di Darko Suvin, *Le metamorfosi della fantascienza.* [2]
Suvin nell'opera in questione propone una vera e propria interessante teoria della fantascienza come letteratura dalle potenzialità "cognitive" (capace cioè, attraverso l'emozione, di modificare o strutturare la nostra conoscenza, la nostra visione del mondo): e milita naturalmente a favore della tesi della tradizione letteraria, sostenendo che la fantascienza è un genere abbastanza antico, che comprende al suo interno anche i romanzi utopici. Del Buono commenta: "Suvin sta per un'origine nobile della fantascienza. Ma, dispiace dirlo, la fantascienza, come tutti i sottogeneri a larga diffusione partoriti dall'industria editoriale, ha un'origine, se non ignobile, rozza". [3] Sul terreno dei fatti, per esempio l'origine del nome "fantascienza", del Buono viaggia sicuro. Non c'è dubbio che i termini inglesi *scientifiction* prima e *science fiction* poi (quest'ultimo prevalse) furono coniati da Hugo Gernsback, lussemburghese trapiantato in America, radiotecnico, inventore e appassionato lettore di Poe, Verne e Wells, fondatore nel 1926 della prima rivista popolare completamente dedicata alla fantascienza, "Amazing Stories". Prima di Gernsback, la "fantascienza" (che allora non aveva ancora un nome) compariva, mescolata ai racconti cosiddetti "gotici" del soprannaturale, dell'orrore, del fantastico in genere, su altre riviste di narrativa popolare: "Argosy", "Weird Tales". Anche Gernsback pubblicava sulla sua rivista di divulgazione "Science and Invention" racconti di narrativa scientifica, cioè, come lui stesso li definiva, "affascinanti avventure mescolate a fatti scientifici e a visioni profetiche". L'importanza di questo personaggio fu proprio quella di aver compreso che l'interesse del pubblico popolare verso questo nuovo genere di narrativa richiedeva progetti editoriali dedicati specificatamente e completamente ad esso. Cercheremmo invano in questa "fantascienza delle origini" delle qualità letterarie intese in senso tradizionale. Da questo punto di vista del Buono (e con lui altri critici) ha ragioni da vendere. Il lettore di queste storie di scienza fantastica, narrativa pseudo-scientifica o "super-scienza" (erano alcune delle altre etichette che circolavano sulle riviste che fra gli anni Venti e Trenta si aggiunsero a "Amazing Stories") era in genere circondato dal discredito generale. Isaac Asimov ha lasciato una interessante e non sospetta testimonianza di questo fatto: "Alle scuole superiori mi sentii ancora più solo come lettore di fantascienza." scrive "Continuavo a non trovare alcun compagno che condividesse i miei interessi, naturalmente, ma almeno alla media inferiore avevo suscitato una certa attenzione raccontando agli altri le storie che leggevo. Ma questo non pareva più possibile nell'atmosfera più adulta e dignitosa di una scuola superiore (...). Non era solo dovuto al fatto che la gente non leggeva fantascienza. Una persona poteva non leggere i gialli o i western, non per questo si metteva a ridere di coloro che li leggevano. Se uno invece leggeva fantascienza, gli altri si mettevano a ridere. 'Leggi davvero quelle storie insensate?' era la domanda di rito. La fanta-

scienza era letteratura di evasione. Era la quintessenza in fatto di evasione, più di qualsiasi altro genere di narrativa popolare perché ti faceva evadere addirittura da questo mondo. E pareva che l'evasione fosse una cosa molto spregevole''. [4]

I critici accademici come Suvin sono molto severi verso questo tipo di fantascienza dei *pulp magazines* (così erano chiamate le riviste popolari degli anni Venti e Trenta, a causa della carta scadente che impiegavano): eppure, a ben guardare, la questione della tradizione letteraria si pone anche per questo tipo di produzione. Quando Gernsback, presentando la nuova rivista ''Amazing Stories'', invocava come numi tutelari Poe, Verne e Wells, non barava di certo: a prescindere dalla valutazione delle singole opere, la fantascienza delle origini nelle sue varie sfumature (quella avventurosa di ''Argosy'', quella orrorifica/soprannaturale di ''Weird Tales'', quella scientifico/tecnologica di Gernsback) riprende tendenze e filoni già presenti nella letteratura ''alta'', ufficiale, dell'Ottocento. Per quanto riguarda la cultura americana, critici come Bruce Franklin, Ketterer, la stessa Le Guin e in Italia Carlo Pagetti hanno studiato il legame tra la fantascienza e la tradizione culturale americana del conflitto tra macchina e natura; sia i paesaggi utopici e antiutopici che gli alieni e i mostri della fantascienza affondano le loro radici in altrettanti temi e immagini presenti fin dalle origini nella cultura americana. Resta certo da spiegare, per dirla con Pagetti, ''la divaricazione della narrativa fantascientifica rispetto alla linea maggiore del romanzo americano nel passaggio dal vecchio a nuovo secolo''. [5] Le osservazioni principali da fare a questo proposito sono due, una relativa all'immaginario collettivo, l'altra all'industria editoriale.

La fantascienza dei *pulp* (come del resto, in una certa misura, quella del decennio successivo) corrispondeva a un sentimento popolare di entusiasmo e di fiducia verso la scienza e la tecnica. Il ritmo prodigioso delle invenzioni negli ultimi decenni del secolo scorso e nei primi del nostro aveva convinto la gente che questa fioritura sarebbe andata avanti all'infinito, che ogni problema concepibile sarebbe stato risolto, prima o poi, grazie a una nuova invenzione o a una nuova scoperta. Non è affatto un caso che l'inventore editoriale della fantascienza moderna, Gernsback, fosse egli stesso un inventore e un imprenditore (perché le due figure spesso coincidevano), non è un caso che la fantascienza abbia attecchito fra gli strati più giovani di quell'ambiente di consumatori di stampa tecnica, soprattutto nel campo dell'elettricità e delle telecomunicazioni. Un immaginario tecnologico, come nota anche Pagetti, era già presente nella letteratura americana dell'Ottocento: ma in questo caso ''l'avanzata della tecnologia e la sua progressiva applicazione al campo dell'industria (avevano riformulato) lo spazio dell'utopia, introducendo elementi sempre più minacciosi e la disumanità di un diverso che sostituisce al 'selvaggio' la Macchina, silenziosa e violenta come gli automi della 'Torre campanaria' di Melville e del 'Signore di Moxon' di Bierce''.[6]

Questa coscienza critica, questo acuto sentimento dei limiti dei saperi umani (così presente, per esempio, nell'ultimo Twain) mancano del tutto nella fantascienza popolare fino agli anni Cinquanta: i superuomini e le superscienze di queste *space operas* mostrano in modo sorprendentemente fresco e ingenuo i meccanismi proiettivi che invischiavano autori e lettori. Il secondo elemento che rende così importante la fantascienza delle origini è invece di natura editoriale: il campo della fantascienza infatti (come peraltro quello del giallo) è uno dei banchi di prova della nascente indu-

stria culturale. Non ci troviamo infatti di fronte a una serie di autori che concepiscono e scrivono le loro opere nel chiuso dei loro studi e poi, in modo spontaneo, si affidano alla risposta del pubblico: siamo di fronte a una vera e propria industria che pianifica tutto il ciclo produttivo, dall'ideazione delle opere fino alla stampa, in funzione di obiettivi economici, che si basa - magari ancora rozzamente ma efficacemente - su uno studio del *mercato*, in questo caso dei bisogni di evasione di settori giovanili abbastanza bene identificati, e solo in questo àmbito fa intervenire i veri e propri elementi "creativi". Si può dire che la fantascienza anticipa gli elementi che si sono dispiegati più compiutamente in tutto il processo editoriale in anni più recenti: importanza centrale della figura dell'*editor* (cioè del direttore editoriale), diffusione di un vero e proprio lavoro di *redazione*, in modo che il testo nasca dall'interazione fra l'autore e l'*editor*.

È un processo di creazione in qualche modo collettivo, in cui le singole opere sono legate tra loro da una rete di complicità, di rimandi: le figure e le immagini della fantascienza (l'alieno, il robot, il viaggio nello spazio e nel tempo, lo spazio esterno, i nuovi mondi) si strutturano per stratificazioni successive, con contributi di vari autori che si sommano all'intuizione di chi per primo ha elaborato un personaggio o introdotto una convenzione. L'opera collettiva, insomma, è più importante del singolo autore. Questo non vuol dire che il ruolo dell'individuo è annullato, che la figura dell'autore (tradizionalmente inteso) scompare. Le grandi individualità non vengono cancellate, e l'industria editoriale non può impedire l'emergere di veri *autori*, magari riconosciuti e apprezzati in quanto tali con un certo ritardo.

È il caso del più grande talento degli anni Venti e Trenta, Howard P. Lovecraft, che coniugò il tradizionale racconto del soprannaturale orrorifico con la nuova fantascienza, creando un originalissimo universo di mostruose divinità primigenie, che hanno una volta abitato la terra, e ora si sono ritirate, per comparire solo sporadicamente e preparare forse un ritorno tra noi.

L'universo alieno degli "antichi dei" che irrompe nella vita sonnacchiosa di un New England odiato e amato è l'espressione di un materialismo radicale che rifiuta ogni credenza mistica o religiosa. La scrittura di Lovecraft è una delle voci più incisive dell'angoscia dell'uomo moderno di fronte alle sue stesse creazioni.

Ma la fantascienza ha già prodotto la sua storia e i suoi miti interni. Fra questi spicca quello dell'"età dell'oro", gli anni Quaranta che videro, si dice, la prima rivoluzione di questa narrativa. Nel 1937 arrivò alla direzione di "Astounding Stories" (un'altra rivista *pulp* nata nel 1930) John W. Campbell, un'energica figura di *editor* che diede un'impronta a tutta la fantascienza del decennio successivo. Sentiamo un autorevole storico della fantascienza: "Campbell considerava la scienza il soggetto principale, ma vi aggiunse un altro polo di interesse: la previsione del futuro. Egli riteneva che il ruolo della fantascienza dovesse essere quello di predire la civiltà del domani in modo plausibile, realistico e, naturalmente, scientifico".[7] Campbell discuteva a lungo con suoi autori, li esortava alla coerenza, consigliava di focalizzare ogni racconto su una singola idea e di prestare attenzione alle conseguenze dell'uso delle novità introdotte (che quasi sempre consistevano in marchingegni). In effetti la fantascienza degli anni Quaranta presenta opere meno superficiali e raffazzonate di quella dei decenni precedenti. Autori come Asimov, Heinlein, van Vogt, Sturgeon, Simak, muovono i loro primi passi o si consolidano con Campbell, e sono tutti nomi che si so-

no dimostrati capaci di resistere ai successi di una singola stagione, rimanendo attivi e capaci di produrre opere interessanti fino ad oggi. Ma dal punto di vista dell'atteggiamento di fronte alla tecnica e al futuro,le cose non cambiano radicalmente rispetto ai decenni precedenti. È l'ottimismo tecnologico, la fiducia nella capacità dell'uomo a risolvere comunque i propri problemi, che dominano la scena, certo in modo più sofisticato rispetto al primo periodo dei *pulp*. La storia futura di Heinlein, i robot di Asimov, i superuomini di Van Vogt esprimono ancora un atteggiamento fondamentalmente positivistico, una visione della scienza che ha più a che fare con le sue vaste potenzialità applicative che con i veri problemi conoscitivi che essa solleva.

La fantascienza di questi anni rimane, insomma, ancora separata dai fermenti culturali più profondi che nello stesso periodo attraversano la letteratura, le arti, e la scienza stessa. Un vero punto di svolta (e non solo nella fantascienza, naturalmente, ma in tutta la cultura e l'immaginario collettivo del nostro secolo) è rappresentato dall'esplosione delle due bombe atomiche, nell'agosto del 1945, su Hiroshima e Nagasaki. "Gli scrittori e i lettori di fantascienza" osserva Aldiss "stavano assimilando le implicazioni che si celavano dietro la bomba nucleare, i suoi illimitati poteri di grandezza e di distruzione. Fu un processo doloroso: le vecchie fantasie del potere affioravano alla realtà. Molti racconti narravano la distruzione della Terra, la condanna della civiltà, la morte dell'umanità e i terribili effetti delle radiazioni, che causavano la mutazione o una morte insidiosa".[8] Meno di dieci anni dopo, nel 1957, l'entrata in orbita dello Sputnik toglieva altro terreno alla fantascienza come profezia. L'era nucleare e l'era spaziale concretizzavano un'inquietante tendenza della società tardo-industriale a tradurre in realtà le fantasie più sfrenate, e a colorarle, mentre le realizzava, di sfumature sinistre. Nella fantascienza ci fu chi seguitò semplicemente a coltivare l'avventura interplanetaria, ma ci fu anche chi comprese che bisognava battere strade nuove: rivolgersi con occhi critici alla realtà contemporanea, rileggere gli eterni problemi dell'umanità in chiavi comprensibili per l'oggi, recuperare quella che Aldiss ha chiamato "la disperazione naturale e appropriata che ha sempre caratterizzato gran parte della letteratura".[9] La *social science fiction*, la fantascienza sociologica che fiorì negli anni Cinquanta attorno alla rivista "Galaxy" diretta da Horace L. Gold, segnò l'inizio di un riavvicinamento più cosciente della fantascienza alle sue radici letterarie. Autori come Robert Sheckley, Frederik Pohl e Cyril Kornbluth, Damon Knight batterono la strada di una satira della società di massa che, per quanto fosse in ritardo sulla realtà, riprendeva un filone ricco della narrativa fantastica europea, quello dell'anti-utopia, dell'utopia a rovescio, in cui la descrizione grottesca di una società futura rimanda a una analisi implicita dei mali del nostro presente. A un filone del genere si possono far risalire gli inizi della carriera di Kurt Vonnegut, e almeno una parte della produzione di Ray Bradbury, due autori che uscirono presto dall'ambito della fantascienza per approdare alla letteratura *tout court*. Non si può negare del resto che all'origine dell'interesse per l'anti-utopia ci sia un libro come *1984* di George Orwell, pubblicato nel 1949. Accanto a "Galaxy" va ricordata un'altra rivista, "The Magazin of Fantasy & Science Fiction", il cui direttore Anthony Boucher aveva un'attenzione particolare per l'aspetto stilistico delle opere di fantascienza: fra gli autori incoraggiati da Boucher spicca il nome di Richard Matheson, che sarà attivo anche come sceneggiatore cinematografico.

Gli anni Sessanta e Settanta registrano nella fantascienza un'eco dei movimenti sociali politici e culturali di quegli anni. La fantascienza ha ormai un mercato più o meno stabile, il suo pubblico non sono più solo gli adolescenti affamati di avventura degli anni Venti e Trenta; le riviste globalmente sono in calo di tirature e di influenza, e al loro posto sono comparse le collane di libri, rilegati e paperback, edite da case specializzate o da grandi editori. Il clima di entusiasmo e di unanimismo di prima della guerra lascia il campo a discussioni e polemiche. L'attività della rivista inglese "New Worlds" diretta da Moorcock, il fenomeno americano della *new wave* con il suo tentativo di rinnovamento tematico e stilistico, soprattutto l'affermarsi di una "fantascienza delle donne" che rivendica il ruolo fin qui sommerso delle autrici e rilancia tematiche più apertamente femministe o un punto di vista femminile (Joanna Russ, Vonda McIntyre, Alice Sheldon, più nota come James Tiptree): sono tutti fenomeni che disegnano una nuova fase della fantascienza, una sua maggiore apertura alla realtà, una capacità di confrontarsi con i problemi presenti nella vita e nella cultura, il colonialismo, il razzismo, l'ambiente, il militarismo. In modi diversi e anche con esiti discutibili, autori formatisi vari decenni fa, come Asimov, Heinlein o Arthur C. Clarke hanno dimostrato anche negli ultimi anni di saper aderire a questo nuovo clima. Ma soprattutto, negli anni Sessanta e Settanta emergono delle vere e proprie figure di autori, scrittori dotati di una immediata riconoscibilità tematica e stilistica, con una formazione culturale ampia e la capacità più propriamente *letteraria* di tradurre nella scrittura il proprio mondo e la propria riflessione interiore: capaci anche di dare forma personale ai grandi temi emergenti della nostra epoca. Tra loro ci sono Thomas Disch, cronista della banalizzazione della vita quotidiana e della dissoluzione del significato; Samuel R. Delany, interprete raffinato e barocco dell'esplosione dell'io, creatore di personaggi e paesaggi frammentati e mutevoli, sempre alla ricerca di una nuova logica capace di cucire almeno in parte questi frammenti: Alice Sheldon (che si è tolta la vita l'anno scorso), nella sua opera ha disegnato un percorso che dall'esame della condizione femminile arrivava a porsi il problema della vita umana come dolore. In Europa bisogna parlare almeno dell'inglese James Ballard e del polacco Stanislaw Lem. Quest'ultimo ha dimostrato di saper rinnovare sia la tradizione del "racconto filosofico" di derivazione settecentesca, sia la riflessione sui limiti e le potenzialità della tecnica.

Quanto a Ballard, adesso che la pubblicazione dell'*Impero del sole* lo ha fatto conoscere a un pubblico più vasto, non si può che raccomandare la lettura dei suoi romanzi e racconti precedenti, che disegnano uno dei più affascinanti ritratti dell'uomo post-nucleare, illuminato (come appunto nell'*Impero del sole*) dalla luce accecante di Hiroshima, e perso da quel momento in poi in un labirinto di pulsioni e regressioni.

Ma se volessimo esemplificare i risultati più maturi di cui è capace la fantascienza, non sapremmo indicare nomi più adatti di quelli di Ursula Le Guin e Philip Dick. Nessuno come la scrittrice dell'Oregon ha insistito sulla responsabilità morale dell'individuo, sulla necessità del confronto con l'Altro in tutte le sue forme, per scoprire quel tanto di noi che nell'Altro si ritrova ma anche per rispettare ciò che in esso rimane irriducibilmente diverso. *La mano sinistra delle tenebre* costituisce l'esempio migliore di questa tematica sul terreno del sesso, come *I reietti dell'altro pianeta* lo è sul terreno della fantascienza politica.

Se Ursula Le Guin rappresenta il ricon-

congiungimento alla tradizione letteraria nella sua forma più consapevole, anche sul piano dello stile, Philip K. Dick (scomparso nel 1982) dimostra che la grande letteratura può nascere anche dall'interno della cultura di massa, se chi la pratica è capace di mettere in gioco tutta la sua sensibilità, anche al di fuori di una formazione tradizionale. Come nessun altro nella fantascienza e come pochi fuori di essa, Dick ha saputo dare forma a uno degli interrogativi più brucianti e fondamentali della società post-industriale: come si può penetrare la realtà, che possibilità rimane di attribuirle un senso nell'epoca della Grande Macchina, dell'esplosione delle tecnologie riproduttrici e produttrici di realtà. *La svastica sul sole, Noi Marziani, Le tre stimmate di Palmer Eldritch, Ubik, Episodio temporale, Valis,* sono fra le tappe maggiori del suo percorso, e rappresentano tutte, in vario modo, delle lucidissime testimonianze della condizione umana nelle rovine del mondo moderno.

NOTE

(1) U. Le Guin, *Il linguaggio della notte. Saggi di fantasy e fantascienza,* Editori Riuniti, Roma, 1986, pp. 217/218.

(2) D. Suvin, *Le metamorfosi della fantascienza. Poetica e storia di un genere letterario,* Il Mulino, Bologna, 1985.

(3) op. cit., p. VII

(4) citato da O. del Buono, op. cit., p. XIV

(5) *Il laboratorio dei sogni. Fantascienza americana dell'Ottocento,* a cura di C. Pagetti, Editori Riuniti, Roma, 1988, p. 21

(6) op. cit., p. 11

(7) J. Sadoul, *Storia della fantascienza,* Garzanti, Milano, 1975, p. 135

(8) B. W. Aldiss, *Un miliardo di anni. La storia della fantascienza dalle origini ad oggi,* Delta, Milano 1974, p. 261

(9) op. cit., p. 262

Sezione 1
Il genere letterario

DIBATTITI

PERCORSI NELLA FANTASCIENZA

Vimercate, Villa Gussi, ore 21

Martedì 18 ottobre

QUANTO È VECCHIA LA FANTASCIENZA?
Storia di un genere di narrativa popolare
CARLO PAGETTI, Università di Torino

Venerdì 21 ottobre

ALIENI, ASTRONAVI, ROBOT, UTOPIE E INFERNI
Una passeggiata fra i temi della fantascienza
RICCARDO VALLA, critico e traduttore

Martedì 25 ottobre

TRADIZIONE E INNOVAZIONE
Tendenze della fantascienza verso gli anni Novanta
PERGIORGIO NICOLAZZINI, curatore della collana "Cosmo Argento" (Nord)
GIANNI MONTANARI, curatore di "Urania"

Venerdì 28 ottobre

L'IMMAGINAZIONE SCIENTIFICA
Conflitti e complicità fra scienza e fantascienza
RENATO GIOVANNOLI, saggista

INCONTRI CON I PROTAGONISTI
Vimercate, Villa Gussi, ore 17.30

Sabato 15 ottobre

UNA LEZIONE DI FANTASCIENZA
Daniele Barbieri e Riccardo Mancini presentano la loro antologia "Imparare dal futuro"
(La Nuova Italia)

Sabato 22 ottobre

RIVISTE IERI E OGGI
Lino Aldani e Ugo Malaguti presentano la nuova rivista edita dalla Perseo Libri

Sabato 29 ottobre

FANTASCIENZA AL FEMMINILE
Oriana Palusci e Luciana Percovich presentano la collana "La Tartaruga blu" (La Tartaruga edizioni)

VIAGGIO IN ITALIA
Una riflessione sulla storia e la realtà della fantascienza italiana
Moderatore Mauro Gaffo. Partecipano Gianfranco De Turris, Nino Filastò, Remo Guerrini, Marco Pensante, Renato Pestriniero, Nicoletta Vallorani.

Introduce gli incontri Antonio Caronia

Sezione 2
Illustrazione

IL PENNELLO FANTASTICO

Una folla di occhi e visi umani grandi come corpi, sormontati incongruamente da nasi o orecchie: in primo piano un occhio si apre nel mezzo del palmo di una mano. È una delle prime immagini che mi colpirono, a quanto ricordi, nelle mie letture giovanili di fantascienza. Si tratta di una tavola di Virgil Finlay per *Galaxy*, a illustrazione del racconto "Un pianeta chiamato Shayol" di Cordwainer Smith, che arrivò anche in Italia sulla copertina di un numero (mi pare) del 1963. Quell'immagine guidava ineluttabilmente le visualizzazioni mentali che andavo facendo man mano che leggevo il racconto, e da allora - sbiadita, forse confusa, ma sempre presente, - non ha smesso di accompagnare i miei ricordi di quel testo.

Chiunque abbia letto fantascienza con regolarità, anche per un breve periodo della sua vita, può citare decine di queste associazioni fra un testo e un disegno, indelebili. Del resto non vale la stessa cosa per i libri della nostra infanzia, per *Pinocchio*, per le fiabe di Grimm o i libri di Salgari? Certo, oggi le immagini delle trasposizioni cinematografiche o quelle del caleidoscopio televisivo tendono a fare piazza pulita, e surclassano le copertine dei libri o delle riviste. Ma quando la fantascienza nacque, e i media più importanti erano appunto le riviste o la radio, l'illustrazione aveva un ruolo ben più pregnante. Le prime riviste di fantascienza degli anni Venti ereditavano dagli altri *pulp* (che erano riviste di grande formato, e no tascabili) la presenza strategica dell'il lustrazione: quella in copertina, a colo ri, che doveva attirare l'attenzione del l'acquirente, e quelle interne, in bianc e nero, che dovevano aiutare la fanta sia del lettore a ricostruire gli ambien e i personaggi evocati nei vari racconti Il mercato abbastanza fiorente che s creò intorno alle riviste di fantascienz negli Stati Uniti nel corso degli ann Trenta permise perciò il crearsi di un tradizione, l'emergere di individualit riconoscibili che diedero la loro impron ta agli stereotipi: il che non esclude i gioco e la dialettica degli stili, delle scelt prospettiche, dei diversi segni grafici.

L'illustrazione americana di fantascienza rappresenta un campo molto ricco che attinge sia all'illustrazione scienti fica vera e propria che alle tendenze artistiche contemporanee, dall'*ar nouveau* al surrealismo. Da Frank Paul che sulle pagine delle riviste di Gern sback contribuì come pochi a dare for ma agli scenari della nuova letteratur (con una particolare predilezione per l megalopoli del futuro), a Elliot Dold uno dei primi disegnatori di "Astounding" la cui forza nel delineare gli ar chetipi del genere è ancora oggi av vertibile, a Emsh con le sue perfette f gure umane e i suoi ironici alieni, a Vir gin Finlay che incarnò sia nella *fantas* che nella fantascienza un senso del me raviglioso più imperniato sulla figur del vivente (uomo o alieno) che sul

macchine, a tanti altri, più e meno importanti, l'illustrazione si è conquistata un ruolo insostituibile; anche oggi che, con il declino delle riviste e l'accentramento del mercato sui libri, il suo grande momento è tramontato.
Queste brevi considerazioni possono aiutare a spiegare in parte la situazione dell'illustrazione di fantascienza italiana, ancora frammentaria e acerba, non per la qualità delle opere ma per le condizioni produttive e le ambiguità del mercato. Fino a tutti gli anni Sessanta la fantascienza italiana ha vissuto nelle edicole, con il dominio pressoché incontrastato di Mondadori e la sua "Urania", mentre una serie di tentativi alternativi, alcuni dei quali durarono abbastanza a lungo (p. es. "I romanzi del Cosmo" di Ponzoni e le iniziative della casa editrice La Tribuna di Piacenza, con le riviste "Galaxy" e "Galassia"), non riuscirono però mai a scalfire la supremazia mondadoriana. "Urania" utilizzò dapprima alcuni tra i più affermati illustratori professionisti dell'epoca (Caesar, Jacono, Pintér), finché incappò quasi casualmente in Karel Thole, appena trasferitosi in Italia, e da allora se lo tenne ben stretto. Dall'inizio degli anni Sessanta Thole è praticamente l'immagine di "Urania", il che ha consentito alla testata mondadoriana un invidiabile livello iconico, ma ha reso a lungo difficile l'emergere di nuove leve. Anche perché, come notano Lippi, Tassinari e Vetta in *Atlante dei mondi lontani* (catalogo di una delle mostre di illustratori italiani più complete realizzata a Trieste nel 1982), il livello organizzativo dell'editoria di fantascienza al di fuori di Mondadori era molto debole. Di una industria editoriale vera e propria si può parlare solo negli anni Settanta, quando l'attività della casa editrice Nord crea praticamente dal nulla un mercato del libro di fantascienza: ecco che allora si aprono nuovi spazi per una nuova generazione di illustratori, alcuni dei quali vengono dalle fanzine o dalle esperienze amatoriali, altri dal fumetto o dalla pubblicità. Anche "Robot", rivista che segnò per tanti versi il clima della fantascienza italiana degli anni Settanta, ebbe la sua importanza per l'illustrazaione, lanciando il bianco e nero personalissimo di Festino.
Negli illustratori italiani è avvertibile l'influenza dei disegnatori inglesi degli anni Settanta, soprattutto di Chris Foss, e di un certo iperrealismo "galattico", che però nei nostri si colora spesso di ironia, o tende a dare spazio a preoccupazioni più personali (per esempio le citazioni architettoniche di Reggiani, la tendenza alla verticalità di Miani, l'organico che affiora nelle macchine di Marsan).
Oggi che il boom editoriale degli anni Settanta si è ridimensionato, e mancano le riviste specializzate, mentre la vera politica editoriale nel campo della grafica stenta ad affermarsi, per molti dei nostri illustratori si sono aperti mercati europei che sono spesso più importanti di quello italiano: segno, certo, di una condizione professionale stabilmente raggiunta, ma anche di una anomalia della situazione editoriale italiana che dovrebbe essere superata nell'interesse di tutti, autori e lettori.

Sezione 2
Illustrazione
Vimercate, Villa Gussi

ALLA MOSTRA DEGLI ILLUSTRATORI PARTECIPANO:

Alessandro Bani
Oliviero Berni
Roberto Bonadimani
Tiziano Cremonini
Gian Vittorio Daverio
Giuseppe Festino
Giuseppe Mangoni
Dino Marsan
Michelangelo Miani
Marco Patrito
Renato Pestriniero
Cesare Reggiani
Victor Togliani
Karel Thole

ALESSANDRO BANI

Nato a Omegna (Novara) nel 1955, Alessandro Bani è uno dei disegnatori che si sono fatti le ossa sulle pubblicazioni amatoriali, alla metà degli anni Settanta. Autodidatta, aveva cominciato a disegnare fin dai primi anni scolastici, e la fantascienza è stata sempre uno dei suoi interessi costanti (ricordiamo la fanzine demenzial-grottesca *Loculus*, lodevole eccezione nel panorama a volte troppo serioso delle fanzine italiane). La sua attività professionale comincia nel 1977 sulle pubblicazioni dell'editore Fanucci, con cui continua a collaborare ancora adesso.
Il lavoro di Bani, che si cimenta sia con la fantascienza che con il fantasy, è un bell'esempio di tecniche obsolete, ma affascinanti, come l'uso dei puntini e del tratteggio, che ricorda naturalmente Finlay (molto amato dal nostro), ma in Italia ha una tradizione di tutto rispetto nel fumetto e nell'illustrazione (Capriolo, Polese). Per completare il conto delle ascendenze e delle parentele, si potrebbe parlare di Manara, i cui echi si colgono a volte nelle figure femminili. Il bianco e nero di Bani, molto contrastato, riesce spesso a sciogliere i soggetti più ostici in uno sguardo un po' distaccato, arioso.

Opere esposte:
1. "Nascita Uno", cm.34x48; china B&W, 1980
2. "Dipingere le Stelle", cm.23,5x34; china B&W, 1985
3. "Lei", cm.23,5x34; china B&W, 1985
4. "H.P.L.", cm.23,5x34; china B&W, 1985
5. "Uomo Più", cm.23,5x34; china B&W, 1988
6. "Ruby my Dear", cm.23,5x34; B&W, 1988

Alessandro Bani, n. 3

OLIVIERO BERNI

Oliviero Berni, milanese del 1935, ha alle sue spalle una carriera ormai lunga e ricca di soddisfazioni nel campo dell'illustrazione. Ma la sua formazione è pittorica (Scuola d'arte del Castello, Brera) e alla pittura Berni ha dedicato vari anni della sua vita, con una ventina di mostre. La sua carriera professionale di illustratore è iniziata alla Fabbri, nel 1958: dall'anno seguente fino al 1963 è stato art director di "Conoscere", classica e famosa enciclopedia per ragazzi. Nel 1974 ha ricevuto l'incarico di illustrare le copertine dei "Classici del Giallo" Mondadori; quasi contemporaneamente Longanesi gli affidava le copertine delle opere di fantascienza pubblicate nella collana "La Ginestra" e quelle della seconda serie dei "Fantapoket".
È soprattutto qui che i lettori hanno cominciato ad apprezzare le sue meditate strategie compositive, la morbidezza del suo tratto anche quando i soggetti sono macchine o mostri. Ancora lavori per Mondadori ("Star Trek", "Biblioteca di Fantasy", "Oscar Fantascienza") e per Euroclub, poi, nel 1979, l'approdo ai mercati internazionali con la casa editrice Heyne di Monaco. In seguito all'acquisto di una serie di sue copertine da parte della Daw Books di New York, Berni si è trasferito negli USA nel 1982, fermandovisi fino al 1984. Tornato in Italia, alterna la sua attività fra editori italiani, tedeschi e americani.

Opere esposte:

1. *Catastrofi*, cm.47x32,5; tempera su cartone, 1978 ("Tempo medico")
2. *Uomini androidi robot*, cm.23x35; acrilico su cartone, 1985 (Euroclub)
3. *Helliconia Winter*, cm.73x51; olio su cartone, 1987 (Berkeley)
4. *Il parco dei sogni*, cm.37x51; olio su cartone, 1987 (Mondadori)
5. *I draghi del crepuscolo d'autunno*, cm.37x51; olio su cartone, 1988 (Club degli editori)
6. *Titan 2*, cm.37x51; olio su cartone, 1988 (inedito)

Oliviero Berni, n. 6

ROBERTO BONADIMANI

Più che un illustratore, Bonadimani è un fumettista. Nato a Sona (Verona) nel 1945, autodidatta come molti, appassionato fin dall'infanzia di fantascienza, cinema e fumetti, disegna da sempre a Verona nel tempo libero dal lavoro. L'apprendistato l'ha fatto ricopiando o imitando alcuni grandi del fumetto, Alex Raymond e Hal Foster tra gli altri, poi brevi collaborazioni per i periodici di Gino Sansoni (Super Vip, Horror Pocket). Nel 1975 comincia a pubblicare sul "Cosmo Informatore" dell'editrice Nord una serie di racconti a fumetti, che saranno poi raccolti nel 1977 nel volume *Cittadini dello spazio*. Già in queste opere Bonadimani dimostra una concezione sicura delle tavole e della composizione (che risaltano meglio nel grande formato del volume), un'attenzione al gioco della figura umana e una vasta conoscenza delle situazioni e delle figure classiche della fantascienza: la sua galleria di alieni (che ricordano un po' quelli di Sidney Jordan per *Jeff Hawke)* gli fanno facilmente perdonare qualche ingenuità di sceneggiatura. Prosegue negli anni seguenti la sua attività di fumettista, pubblicando sempre presso la Nord volumi più volte premiati nei congressi degli appassionati (*Rosa di stelle*, 1978; *Anyhia l'amazzone*, 1980; *I signori dei sogni*, 1984). Negli ultimi anni la sua attività nel campo del fumetto si è rarefatta, a vantaggio dell'illustrazione, in cui rivela un tratto più morbido e maturo (sempre rigorosamente in bianco e nero), che ricorda a tratti quello di Antonio Rubino: ma continua a preparare e a sognare una grande saga di fantascienza, che non sa quando si realizzerà.

Opere esposte:
1/6. Tavole per Nova Sf, cm.18x22,5; pennello e china, B&N, 1988

Roberto Bonadimani

TIZIANO CREMONINI

Nato a Bologna nel 1960, vive e lavora a Fano (Pesaro). Ha fatto studi regolari nel settore delle arti applicate, diplomandosi in Progettazione Grafica all'I.S.I.A. di Urbino nel 1983. Nello stesso anno ha iniziato una collaborazione con la Casa Editrice Nord, che ha pubblicato alcune sue copertine, ma aveva già compiuto esperienze significative nel campo del fumetto prima di quella data. I disegni di Cremonini mostrano, accanto a un'impostazione di tipo fondamentalmente "realistico" (che negli ultimi lavori è evoluta in direzione di uno studio particolare sull'espressività dei volti), un uso in senso comunicativo del movimento e della composizione della tavola. La sua attività di illustratore di fantascienza si esplica anche sui mercati esteri (Germania, Francia). Dal 1980 collabora inoltre (da free lance) con numerose agenzie e studi pubblicitari.

Opere esposte:
1. "Il giardino di Ganthur", cm. 27×40; aerografo, 1982 (inedito; diritti di proprietà della Nord)
2. "Le robot qui me rassemblait" (R. Sheckley), cm. 21,4×32; aerografo, 1987 (Editions J'ai lu, Paris)
3. "La torre di Baham", cm. 24×35; aerografo, 1988 (inedito)
4. "Enwor 10", cm. 23,5×36,5; aerografo, 1988 (Goldman Verlag)

GIAN VITTORIO DAVERIO

Nato a Torino nel 1947, Gian Vittorio Daverio vive attualmente a Mortara (Pavia). Svolge l'attività di libero professionista come grafico, illustratore e pubblicitario. Ha illustrato diversi lavori scientifici e di fantascienza per conto di importanti case editrici, fra cui Mondadori e Rizzoli.
A queste attività affianca anche un lavoro nel campo cinematografico.
Oltre a manifesti per film, ha infatti progettato e realizzato apparati ed elementi scenografici. Le sue preferenze vanno alle astronavi e ai robot, concepiti con originalità anche se mantengono la necessaria fedeltà alle convenzioni figurative del genere.
Attualmente lavora prevalentemente nel settore pubblicitario.

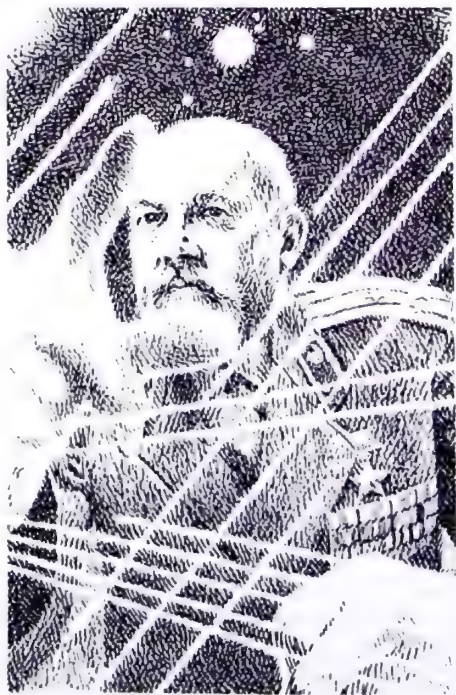
Opere esposte:
1. *Corto circuito (manifesto per film)*, cm. 70×100; tempera e aerografo, 1987 (Titanus)
2. *Galattica*, cm. 35×50; tempera, 1984 (Mondadori)
3. *L'ira di Kroll*, cm. 35×50; tempera, 1983 (Rizzoli)

Tiziano Cremonini, n. 4

Gian Vittorio Daverio, n. 1

GIUSEPPE FESTINO

La storia artistica e professionale di Festino è quella di un appassionato della fantascienza che arriva relativamente tardi a realizzare i suoi soggetti preferiti, senza perdere però nulla dell'entusiasmo e della freschezza del neofita. Nato a Castellammare di Stabia (Napoli) nel 1943, ma trasferitosi ragazzo prima a Verbania, poi a Milano, Festino ha operato a lungo in tutti i campi dell'illustrazione editoriale e industriale in genere, nutrendo il suo professionismo con l'amore per la natura e una notevole capacità di osservazione, un amore per il dettaglio che ritroviamo in tutte le sue opere. Alla fantascienza è arrivato alla metà degli anni Settanta, prima sulle pagine di alcune fanzine (''Vox futura'', ''Alternativa''), poi su quelle della rivista ''Robot''. È qui che diventano famose le sue tavole in bianco e nero, con quel suo accurato tratteggio capace di

Giuseppe Festino, n. 1

suggerire atmosfere indistinte pur nella precisione dei particolari e nell'impianto realistico. In questo Festino è erede di una precisa linea dell'illustrazione italiana che ha in Caesar il suo più illustre rappresentante.
I suoi lavori sono stati utilizzati in Italia dagli editori Armenia (oltre a "Robot", per "Aliens", "I libri di Robot", "I libri della paura"), Fanucci, Nord, Gammalibri. All'estero collabora con editori francesi e tedeschi, fra cui principalmente Heyne di Monaco, per cui ha eseguito un gran numero di tavole interne.

Opere esposte:
Ritratti di autori, cm. 21 × 29,7; inchiostro su cartoncino, B&N.
1. "Ritratto di Philip Dick", 1987 (inedito)
2. "Ritratto di Isaac Asimov", 1987 ("Urania")
3. "Ritratto di James Ballard", 1987 ("Urania")
4. "Ritratto di Harry Harrison", 1987 (inedito)
5. "Ritratto di Clifford Simak", 1987 ("Urania")
6. "Ritratto di Arthur Clarke", 1986 ("Urania")

GIUSEPPE MANGONI

Nato a Salsomaggiore (Parma) nel 1952, coltiva la pittura e il disegno accanto alle discipline umanistiche: è laureato in filosofia e ha pubblicato alcuni scritti di filosofia dell'arte. Da alcuni anni si dedica alle illustrazioni di fantascienza, lavorando per la Mondadori, l'Editrice Nord, Editoriale del Drago e SIAD. All'estero l'editore tedesco Heyne pubblica sue copertine e illustrazioni per romanzi. Con la casa editrice Black-Out di Modena ha realizzato *Cyborg Fly*, un fumetto-contenitore che comprende alcune note di Gianni Montanari, e le illustrazioni per il romanzo *Polvere di tempo*. L'interesse di Mangoni è rivolto verso lo studio della figura umana nelle infinite "variazioni" a cui è sottoposta in rapporto alla vicenda complessiva dell'uomo ("L'aspetto esteriore del corpo è specchio del nostro spazio interno" è una frase di Ballard con cui si sente particolarmente in sintonia), in una ricerca nella quale si coglie più di un'eco surrealista.

Opere esposte:
1. "Stanno chiamando", cm.30x50; acrilico su tela, 1987 (inedito)
2. "Ah, Cardinale!", cm.30x50; acrilico su tela, 1988 (inedito)
3. "Tracce", cm.30x40; acrilico su tela, 1987 (inedito)
4. "Sotto vuoto", cm.30x40; acrilico su tela, 1987 (inedito)
5. "L'agguato", cm.30x40; acrilico su tela, 1987 (Editrice Nord)

Giuseppe Mangoni, n. 3

DINO MARSAN

Nato a Ferrara nel 1955, vive e lavora in questa città. Si è fatto le ossa giovanissimo lavorando con le agenzie pubblicitarie della sua città, poi si è rivolto al fumetto, pubblicando alcune storie con la Edifumetto di Milano. Nel 1980 è arrivato al mondo della fantascienza, presentando i suoi lavori alla Nord che ne ha pubblicati alcuni. Sono seguite altre collaborazioni, con Armenia e Fanucci, e con riviste come "Scienza-TEST", "Futura" (poi "Omni") e "Zoom". Ha esposto tavole originali alle rassegne di fantascienza di Roma, Trieste, Ancona.
Last but not least, ha realizzato copertine di dischi per la RCA e la Emi.
Nell'iperrealismo di Marsan, che lavora in modo molto preciso con l'aerografo, non manca una certa vena ironica che trasforma anche gli eroi più muscolosi e le macchine più inquietanti in occasioni di divertita riflessione.

Dino Marsan, n. 4

Opere esposte:
1/6, Tavole cm. 50×48 e 35×50; Aerografo, pennello, acrilico, tempera, 1987, 1988, 1983, 1984, 1985

MICHELANGELO MIANI

Nasce a Venezia nel 1959, ma ben presto si trasferisce a Vimercate, dove tuttora vive ed opera. Buoni studi (Facoltà di filosofia con tesi in estetica alla Statale di Milano) e un precoce interesse per il disegno, che coltiva da autodidatta. Il suo esordio avviene nel 1977 sulle pagine della rivista "Un'ambigua utopia", esperienza non solo editoriale, ma anche associativa, politica, umana. Nei lavori pubblicati qui, come nella copertina del volume *Nei labirinti della fantascienza* (Feltrinelli, 1979), che è il suo primo lavoro professionale, emergono già le coordinate del suo universo immaginario, che si arricchiranno in seguito senza però smentire l'ispirazione originale. Protagonista dei disegni di Miani è sempre un paesaggio, in cui natura e artificio si confondono in una apparente glacialità che viene all'improvviso negata o contraddetta da un'emergenza figurativa fortemente emozionante: intrichi e distese di tubi come nei suoi primi lavori, bolle e sfere alla Caza, cortei di schegge che si ricompongono in figure inaspettate. La prospettiva serve a Miani in genere per esprimere un suo preciso suggerimento di movimento. Dal 1980 comincia la sua vera e propria attività professionale, in Italia (Nord, Grande Enciclopedia della fantascienza, Solfanelli) e all'estero: in Germania (Pabel, Goldmann, Bastei), Stati Uniti (DAW), Francia (J'ai lu), Olanda, Po-

lonia. Più recentemente si è dedicato anche all'illustrazione scientifica e didattica con Fabbri, Curcio, "L'astronomia" e al design di giocattoli.

Opere esposte:

1. *Nati nello spazio (E.C. Tubb)*, cm. 35x50; tempera, 1981 (Nord, Peruzzo, Bastei)
2. *La grande ruota (B.J. Bayley)*, cm. 25x35; tempera, 1981 (Nord)
3. *Illustrazione per "Futura"*, cm. 25x35; tempera, 1983 (Peruzzo)
4. *Illustrazione per "Futura"*, cm. 50x70; tempera, 1984 (Peruzzo)
5. *La stirpe di Odisseo (G. Vicario)*, cm. 30x48; tempera e pastello, 1987 (Solfanelli)
6. *Senza titolo*, cm. 50x70; acrilico, 1987 (inedito)

MARCO PATRITO

Fantascientificamente parlando, Patr
to è una "nuova leva". Nato a Torin
nel 1952 (dove vive e lavora), ha infat
iniziato a disegnare fantascienza solo n
1984. Precedentemente aveva messo
frutto la sua laurea in architettura ne
l'illustrazione pubblicitaria e nella pi
tura. Patrito ha realizzato copertine p
alcuni editori italiani, e fumetti pubbl
cati in Francia e in Belgio (poi riprodot
in Germania e Svezia). Per l'edito
Dargaud disegna "Krane", su testi d
Gourmelen; per l'editore Glénat la se
rie "Dar Shak", con soggetti e scene
giature suoi. Sia per le copertine che p
i fumetti usa una tecnica pittorica. I suo
universi hanno una caratteristica "or
todossa", nel solco della *hard scienc*
fiction, con una tecnologia immagin

Michelangelo Miani, n. 6

ria di grande accuratezza, ma anche con grande attenzione al paesaggio e alla figura umana, e un montaggio veloce e nervoso. Sempre nell'ambito della fantascienza, ha in progetto una antologia di racconti brevi a fumetti. Ha avuto il premio Italia come migliore illustratore nel 1986 a Montepulciano.

Opere esposte:
1. cm. 30x45 (35x50) - 1988 inedita
2. cm. 32x42 (35x50) - 1987 inedita
3. cm. 32x42 (35x50) - 1987 inedita
4. cm. 30x45 (35x50) - 1988 inedita
5. cm. 30,5x42,5 (35x50) - 1986 dalla serie DAR SHAK edita in Francia

RENATO PESTRINIERO

Autore fra i più noti e costanti nel panorama della fantascienza italiana, Renato Pestriniero è anche pittore e illustratore. Nato a Venezia nel 1933 (dove ancora adesso vive e lavora), la sua attività letteraria è cominciata nel 1956 e dura ininterrottamente fino ad oggi: quattro romanzi e sessanta racconti, tra cui *Il villaggio incantato* ispirato all'omonimo racconto di Van Vogt e tradotto anche in Francia e in Germania. È stato più volte premiato ai congressi di fantascienza italiani fra il 1980 e il 1987. Nel campo figurativo, Pestriniero ha dipinto fra il 1971 e il 1973, e diverse sue opere sono state riprodotte come copertine. Pittura aerea e diafana, la sua, memore evidentemente della lezione surrealista interpretata però con toni più elegiaci, come un Dali meno aggressivo e dal cromatismo più dolce.

opere esposte:
1 - *Criogenesi* (40×70 olio su tela)
2 - *Bottino di guerra* (50×70 olio su tela)
3 - *Flora venusiana* (40×70 olio su tela)
4 - *Decompressione esplosiva* (50×70 olio su tela
5 - *La scelta* (50×70 olio su tela)
6 - *Museo 3000* (50×70 olio su tela)

Marco Patrito, n. 5

Renato Pestriniero, n. 6

CESARE REGGIANI

Reggiani è un altro prodotto di una terra ricca di grafie e di fantasie come la Romagna. Nasce a Faenza nel 1949, ed esordisce producendo negli anni Settanta dei curiosi "fumetti per gallerie": poi, qualche anno dopo, la prima pubblicazione, la saga fantascientifica *Ulmak di Hrom*, su testi di Wupi (al secolo Walter Pretolani, simpatica figura di bibliofilo e scrittore ravennate), che esce su "Alteralter" e "Il mago". Ancora

Cesare Reggiani, n. 4

fumetti nel 1980 *(Deviazione cerebrale)* e nel 1982 *(Le dieci esperienze di Orino Vientellio)*, questa volta da solo. Nel frattempo pubblica le prime copertine di libri per la Nord, e presto si fa conoscere anche all'estero, disegnando per la collana americana *Galactic Encounters*. Seguono lavori per la Editiemme, Club degli Editori, Rizzoli, Mondadori, e partecipazioni a mostre estere: "Panorama" segnala il suo nome fra i nuovi illustratori. Adesso divide il suo tempo fra l'illustrazione editoriale e quella pubblicitaria. Aperto a sollecitazioni culturali e figurative le più varie, Reggiani è capace di passare dalla più ortodossa delle astronavi a paesaggi metropolitani gelidi e vibranti, con una grande sensibilità per il contrasto tra lo sfondo e il primo piano, e la capacità di fare echeggiare nelle sue tavole fantastiche elementi dell'immagine contemporanea, dalla moda al design.

Opere esposte:

1) 60×40 - 1980 - Edit. Daw Books N.Y.
2) 25×35 - 1988 - Inedito
3) 25×35 - 1988 - Edit. Moewig
4) 25×35 - 1988 - Inedito

VICTOR TOGLIANI

Nato a Suno (Novara) nel 1951, Togliani oggi vive e lavora a Milano.
Illustratore e scultore, lavora nel settore discografico, pubblicitario, televisivo, oltre che in quello editoriale, dove ha pubblicato copertine di fantascienza con Peruzzo e il Club degli editori. Ha al suo attivo anche un'attività didattica, alla Scuola del Fumetto di Milano (disegno e anatomia) e ai corsi della Regione Lombardia di grafica, fotografia e vetrinistica (psicologia della visione). Nell'àmbito della tradizione iperrealistica tipica dell'illustrazione di fantascienza dagli anni Settanta in poi, Togliani porta un'attenzione particolare alla figura umana e alla sua interazione con la tecnologia.

Opere esposte:

1) "Straniero in terra straniera" (Club Editori) (copertina libro)
2) "Le ali della notte" (Club Editori) (copertina libro)

3) L'isola del tesoro (Serial RAI-TV) (campagna stampa)
4) Futura (Peruzzo Editori) (copertina rivista)
5) Cronache marziane (Club Editori) (copertina libro)
6) Cronache marziane (Club Editori) (copertina libro) (acrilici con aerografo e pastelli)
7) Particolare del n° 1

Victor Togliani, n. 2

KAREL THOLE

Come si fa a non commuoversi parlando di Karel Thole, di questo olandese settantaquattrenne trapiantato in Italia da oltre trent'anni che continua imperterrito a disegnare con intatta ispirazione e professionalità? Almeno due generazioni di lettori di fantascienza italiani (ma anche europei) gli sono debitori per aver influenzato, forse plasmato il loro immaginario con quelle illustrazioni volta a volta ironiche, graffianti, terrorizzanti, sempre sorprendenti, sempre geniali, inscritte nel fatidico cerchio di "Urania". Quando è arrivato tra noi nel 1958 (era nato a Bussum, quasi un sobborgo di Amsterdam) di fantascienza non sapeva niente, ma aveva alle spalle una solida carriera e una brillante reputazione di illustratore. A "Urania" arrivò quasi per caso: Monicelli non se lo lasciò scappare, Fruttero e Lucentini confermarono la scelta. E così l'Italia, almeno topograficamente, si è assicurata il miglior illustratore europeo di fantascienza, e uno dei migliori del mondo. Nell'illustrazione di Thole risaltano, con una sintesi veramente magica, i due o tre elementi che caratterizzano il romanzo (per lo meno secondo l'opinione del redattore, da cui Thole è ovviamente dipendendente per le informazioni sul libro: non è pensabile che possa materialmente leggere tutto quello che illustra!), ma la sintesi non si fa mai a scapito della ricchezza interpretativa: anche un piccolo particolare, un pezzo di sfondo, una sfumatura di colore rimandano ad altrettanti elementi significativi.
Thole (che, oltre che in Italia, e non solo con Mondadori, lavora praticamente per editori di tutta Europa e degli Stati Uniti) si nutre di una ricchissima cultura figurativa, che va dalla pittura fiamminga e nordica in genere al surrealismo di tutte le tendenze, non solo Dalì e Magritte, dunque, ma anche Max Ernst, o Tanguy. E la rielabora con una sua tipica ironia, e un amore discreto, appena accennato, per i diversi e i mostri. Eppure un artista del genere ha dovuto aspettare il 1986 per avere una mostra personale di dimensioni adeguate al suo lavoro, a Roma. Dal catalogo di quella mostra (*Karel Thole*, Editori del Grifo) prendiamo a prestito queste righe di Oreste del Buono, consapevoli che non potremmo scrivere nulla di migliore e di più preciso: "Mostrare vuol dire indicare. Mostro è chi viene indicato con il dito nelle fiere e in altre pubbliche riunioni. E, dunque, più un essere è mostruoso, più deve venire esibito. Per non essere un mostro occorre essere la copia conforme dei propri simili, essere uno stampino come gli altri, in pratica essere banale. Thole ha scelto

una volta per tutte l'eccezionalità da indicare. E proprio perché l'ha scelta la dipinge con un'applicazione, un'adesione, un'adozione così mostruosa che prima o poi la mostruosità inverte i canoni estetici, comincia a irradiare una luce particolare, e noi subiamo il contagio, e il richiamo, siamo tentati a cambiare anche i nostri canoni etici. Non si sa bene se Thole abbia redento i mostri o corrotto noi. Certo, da trent'anni, da quando lui è arrivato in Italia dall'Olanda, i nostri sogni, le nostre rappresentazioni notturne, le nostre piccole morti astute si sono arricchite di qualcosa che prima non c'era''.

Opere esposte:

1. *Lautlos Schleicht das grauen (Lovecraft e a.)*; tempera, 1975 (Pabel Verlag)
2. *Die sumpfhexe (E. Warren)*; tempera, 1974 (Pabel Verlag)
3. *Hier sangen fruher vogel (K. Wilhelm)*; tempera, 1978 (Heyne Verlag)
4. *Pavane (K. Roberts)*; tempera, 1977 (Heyne Verlag)

Karel Thole, n. 1

Sezione 2
Fumetto

UNA STRISCIA PER OGNI GALASSIA

C'è da stupirsi se le origini del fumetto sono fortemente nutrite di fantastico? I sogni di Little Nemo come i paesaggi di Krazy Kat o la sfrenata capacità del gatto Felix di realizzare fantasie non lasciano dubbi. Tuttavia, mentre già la fantascienza scritta (sia pure non ancora sotto questo nome) si diffondeva robustamente nelle pagine dei pulps, avremmo dovuto aspettare ancora diversi anni prima di avere dei veri fumetti di fantascienza. In effetti i fumetti delle origini (dalla fine del secolo scorso fino alla metà degli anni Venti) toccavano prevalentemente la corda dell'umorismo, più che quella dell'avventura, e il fantastico dei comics lasciava poco spazio alla fantascienza: Felix The Cat poteva andare sulla luna quando voleva, naturalmente, ma era un'altra cosa.

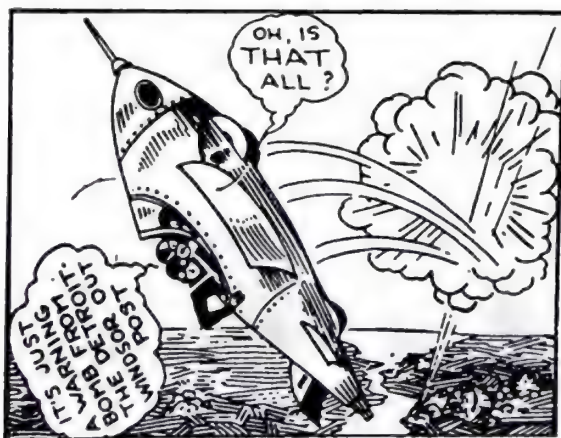
È nel corso degli anni Venti che il pubblico comincia a rivolgersi verso il fumetto d'avventura: la situazione interna degli USA (criminalità, scandali, problemi economici) metteva in crisi nell'immaginario collettivo le strip "familiari" come Arcibaldo e Petronilla, orientava il gusto verso avventure esotiche, viaggi. La riconquista di una dimensione "realistica" ci sarebbe stata più tardi, negli anni Trenta, con le figure di detective, l'Agente segreto X-9 e Dick Tracy, per esempio. Adesso era la volta di Cino e Franco e già si annunciavano i due grandi personaggi di Lee Falk, Mandrake e il Phantom (L'uomo mascherato). In questo clima esotico e avventuroso la fantascienza si inseriva molto bene. Il battesimo al fumetto spaziale lo diede nel 1929 Buck Rogers, un pilota addormentatosi nel 1919 e risvegliatosi cinquecento anni dopo per ritrovare l'America invasa e dominata dai mongoli. Buck Rogers veniva diretto da un romanzo di Philip Francis Nowlan, appena pubblicata a puntate da "Amazing Stories": *Armaggedon 2429 AD*. L'idea era stata del distributore John F. Dillie, la sceneggiatura dello stesso Nolan, il disegno di Dick Calkins. Era stata una buona idea: nel 1933 seguiva Brick Bradford, di Ritt e Gray, e nel 1934 quello che doveva diventare uno dei più famosi fumetti di fantascienza, il Flash Gordon di Alex Raymond. Sia Buck Rogers che Brick Bradford (noto da noi con una quantità di nomi diversi, Guido Arceri, Marco Spada, Bat Star) erano *space operas* abbastanza ortodosse, più rozza la prima, soprattutto nel disegno, meno la seconda. Flash Gordon invece inclinava più verso l'avventura esotica, il fantasy: solo l'inizio della storia ha una ambientazione fantascientifica, con viaggi interplanetari, astronavi e pianeti lontani. Ma una volta che Gordon, la fidanzata Dale Arden e lo scienziato Zarkov sono sbarcati sul pianeta Mongo, si impegnano in una lotta contro il tiranno Ming e la storia assume la fisionomia di una saga cavalleresca. Ciò non toglie che Raymond (poi affiancato e sostituito da altri disegnatori) abbia dimostrato una straor-

dinaria capacità di anticipare invenzioni posteriori, come il laser, il missile, il video-telefono, esercitando una certa influenza anche sul design dei decenni seguenti con il suo stile raffinato e un po' lussureggiante. Non si può negare che, al di là di questi motivi di interesse, il fumetto di fantascienza non sia poi più stato capace di staccarsi da questi cliché, condannandosi a un'esistenza ripetitiva e a schemi tutto sommato logori. Eppure nel fumetto di fantascienza echeggiano umori e esigenze profonde, a livello di massa. L'esempio più tipico è forse *Superman*, nato nel 1938 ad opera di Jerome Siegel e Joe Shuster e destinato a un successo stupefacente. Anche Superman si ispira a un romanzo, *Gladiator* di Philip Wylie, del 1930, ma vive ben presto di vita propria, anzi attrae nella sua orbita più di uno scrittore di fantascienza, che negli anni seguenti collabora alla sceneggiatura delle storie (Alfred Bester e Henry Kuttner fra gli altri). In una memorabile analisi (in *Apocalittici e integrati*) Umberto Eco individuava le radici della grande popolarità di Superman nelle "esigenze di potenza" che il cittadino comune non riesce a soddisfare nella società tecnologicamente avanzata e proietta su eroi positivi di questo tipo.

Il successo di Superman scatenò comunque una vera e propria febbre di supereroi nel fumetto USA, da Batman ai Fantastici Quattro e alla legione di personaggi della Marvel Comics. Leggiamo questo severo giudizio di Gaetano Strazzulla al proposito: "Nel *comic* di anticipazione americano, il 'supermanismo' ha oggi superato ogni limite dell'immaginazione, mescolando confusamente le risorse della tecnologia e della cibernetica con la magia e l'orrore.

Siamo nel regno della favola moderna, che rispecchia la caotica e frenetica vita dell'uomo contemporaneo, proiettato in maniera vertiginosa verso un futuro pieno di inquietanti incognite" (*I fumetti*, Sansoni, 1980).

Nel filone della *space opera* sono uscite opere interessanti in Inghilterra, come Dan Dare (1950), ma più ancora il Jeff Hawke creato da Sidney Jordan nel 1954. Senza rinunciare a certe atmosfere fiabesche, la solidità degli intrecci,

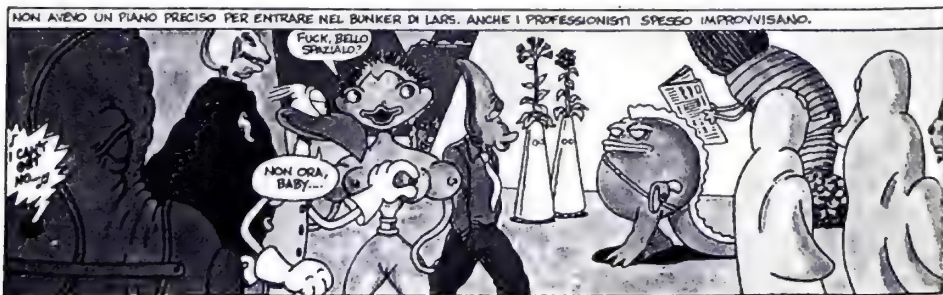
Buck Rogers

Superman

una gradevole tendenza all'ironia e una notevole galleria di estrose creature extra-terrestri fanno di questo fumetto uno dei più gradevoli dell'intera fantascienza.
Ma le novità più rilevanti, nel dopoguerra, sono venute dalla Francia. In questo paese (o meglio in area francofona) si erano avuti fumetti di fantascienza autoctoni già negli anni Trenta e Quaranta, con Futuropolis di René Pellos e le avventure di Blake e Mortimer del belga Edgar-Pierre Jacobs, fantascienza ortodossa con tendenze alla fantaarcheologia e robuste connotazioni poliziesche.
Poi, nel 1962, scoppiò Barbarella, questa vagabonda delle galassie dai costumi sessuali alquanto liberi creata da Jean-Claude Forest. Un colpo all'ortodossia avventurosa che suscitò varie imitazioni. E poi, nel 1974, la vera rivoluzione: gli "Humanoides associés" fondano la rivista "Métal Hurlant". Gli "umanoidi" sono quattro personaggi del fumetto francese, lo sceneggiatore Jean-Pierre Dionnet, il poeta Bernard Farkas e i disegnatori Philippe Druillet e Jean Giraud. Druillet aveva già creato un personaggio fantascientifico nel 1967, Lone Sloane, un vagabondo dello spazio dedito ad avventure di tipo western; Giraud (col nome di Gir) disegna dal 1963 una saga western ortodossa, quella di Blueberry. Ma con la fondazione della nuova rivista si apre un discorso del tutto nuovo: "Métal Hurlant" vuole rispecchiare nel fumetto tendenze, aspirazioni e gusti degli strati più inquieti delle nuove generazioni, vuole sperimentare le intersezioni tra fumetto, musica e letteratura popolare, e naturalmente la fantascienza è al centro dell'attenzine, ma non secondo i moduli tradizionali. Il riferimento è a quanto, anni prima, è stato fatto di innovativo nella fantascienza scritta, alla cosiddetta *new wave* al di qua e al di là dell'atlantico, ad autori

Virus

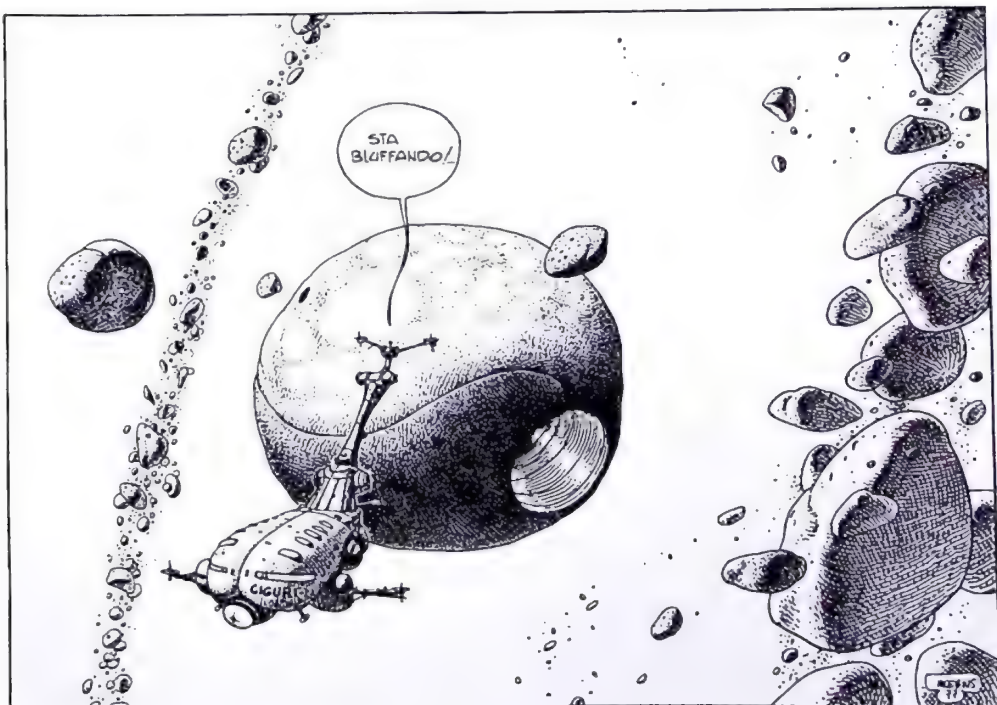
come Farmer, Dick, Ballard, Moorcock. Il disegno di Druillet diviene più complesso, sovrabbondante, barocco, quasi acido. La violenza metropolitana che altri autori della rivista descrivono con riferimento ai nostri giorni, lui la trasferisce su scenari fantastici e crea opere di grande potenza. Quanto a Giraud, riprende lo pseudonimo che aveva usato anni prima per le collaborazioni al giornale satirico "Hara-kiri" (Moebius) e crea storie completamente diverse, nel disegno e nella concezione, rispetto a Blueberry: universi enigmatici come quello di Arzach, storie complesse con trame incassate l'una nell'altra e apparenti nonsense come *Il garage ermetico di Jerry Cornelius* (o *Il maggiore fatale*) ispirato a un personaggio "new wave" di Moorcock. Con "Métal Hurlant" e i nuovi autori francesi e americani che si raccolgono intorno alla rivista la fantascienza diventa anche nel fumetto una chiave di lettura, volta a volta ironica e drammatica, viscerale e cerebrale, della realtà contemporanea.

L'esempio francese contagia anche l'Italia. Per quanto riguarda la fantascienza nel nostro paese c'era stato un avvio alla fine degli anni Trenta con Federico Pedrocchi, un intelligente sceneggiatore che aveva creato, senza praticamente conoscere nulla della fantascienza americana, due interessanti storie, *Saturno contro la Terra* (soggetto di Cesare Zavattini, disegni di Giovanni Scolari) e *Virus*, illustrato da Walter Molino. Ma, scomparso Pedrocchi, nessuno aveva raccolto il suo esempio. Alla fine degli anni Settanta è il gruppo di "Valvoline" (Igort, Brolli, Mattotti, Carpinteri, e poi Mattioli) che all'interno di un discorso di rinnovamento radicale del fumetto italiano utilizza spunti, idee e figure della fantascienza in modo non convenzionale, ironico e corrosivo: le realizzazioni forse più interessanti sono quelle di Massimo Mattioli con la sua satira della space opera nella serie di avventure di Joe Galaxy, già avviate sulla rivista "Cannibale", da cui prenderà le mosse "Frigidaire". Ed è su quelle pagine che prende avvio il più famoso fumetto italiano contemporaneo di fantascienza, *Ranxerox*, creato da Stefano Tamburini e disegnato con rabbia e partecipazione da Tanino Liberatore: ed è in questa figura di coatto sintetico in una Roma del futuro non troppo dissimile poi dalla nostra che la fantascienza italiana ha mostrato una via non banale e svincolata dalla soggezione a modelli stranieri.

Joe Galaxy

Sezione 3
Il fumetto
Mezzago, Palazzo Archinti

"Variazioni cosmiche" ospita la mostra "Pre-visioni. Il futuro nelle immagini e nei personaggi del fumetto d'autore", a cura di Laura Cutolo e Guido Piccoli per la rassegna "Futuro Remoto" di Napoli. La mostra comprende riproduzioni di tavole dagli anni Trenta ad oggi (Gordon Flash, Brick Bradford, "Saturno contro la terra", Dan Dare, Jeff Hawke, Barbarella, Moebius, Bilal, Liberatore e altri).

Il garage ermetico di Jerry Cornelius

Sezione 4
Il bambino bionico

L'INFANZIA VEDE IL FUTURO

La complessità della vita contemporanea non è solo ricchezza di tecnologie, proliferare di soggetti sociali, difficoltà di azione politica, sovrabbondanza di offerta informativa. È anche crescita della ricerca scientifica (e naturalmente suo intreccio con la tecnica): ma crescita della scienza nel nostro secolo, a differenza del secolo che lo ha preceduto, non significa più un accumulo continuo di conoscenze, uno stratificarsi di teorie e di pratiche che portano sempre più vicino a un bersaglio ultimativo: la penetrazione dei "segreti ultimi" della natura e il dominio definitivo dell'uomo sul suo presente e sul suo futuro. Scienziati e filosofi (e, in una certa misura, anche l'uomo della strada) si sono resi conto che il progresso della scienza può anche significare, e sempre più spesso significa, il superamento di conoscenze e di prospettive che credevamo acquisite e il germogliare di situazioni teoriche e pratiche nuove. Ecco forse perché la scienza contemporanea appare, agli occhi dei non specialisti, sempre più simile alla fantascienza: un turbinare di iniziative e di scoperte rutilanti, di prospettive fino a ieri relegate nel mondo dell'improbabile, per non dire dell'impossibile. Il nostro immaginario sta subendo torsioni e sconvolgimenti che non possono non ripercuotersi in tutte le nostre attività.

Nel settore delle scienze fisiche questo ha significato per esempio il successo di espressioni come "buco nero", che per gli scienziati rappresenta un limite della previsione teorica e una sfida concettuale, ma diventa metafora di minacce e catastrofi incombenti per l'immaginario collettivo. Il campo in cui questo intreccio tra scienza e immaginario risulta forse più stringente, allungando i suoi effetti anche nella sfera etica e politica, è quello delle scienze biologiche. Le prospettive dell'ingegneria genetica, in particolare della manipolazione diretta dei geni dei viventi, sono oggetto di discussione nell'opinione pubblica, ma anche fra gli scienziati, non tanto in ordine alle possibilità della scienza e delle biotecnologie, quanto in ordine alle conseguenze sull'oggi e sul domani di queste pratiche, alla loro liceità.

Grava su queste ricerche, che lo vogliamo o no, l'ombra di *Frankenstein*, e del *Mondo nuovo* di Huxley, che nel 1932 prevedeva un mondo tutto di cloni, di essere sub-umani progettati e realizzati in provetta e destinati a una vita misera e ripetitiva nelle industrie del futuro. Il mondo dell'informazione, da parte sua, non contribuisce alla chiarezza, alla caccia com'è di scoop dal dubbio contenuto scientifico che fanno leva sulle paure e le preoccupazioni dell'uomo. Quando nuovi modi di procreazioni vengono alla ribalta, quando diventa possibile svincolare la nascita da meccanismi naturali conosciuti e (pur nella loro terribilità) tranquillizzanti, per affidarla a tecnologie che hanno ancora per il profano il sapore di magie, allora comunque i

fondamenti del nostro simbolismo sono messi in dubbio. È qui che emerge la figura del "bambino bionico". Il bambino appare come un punto privilegiato di questo processo, da un lato perché è la sua figura (la nascita, l'origine) che viene prima di altre investita da questi cambiamenti attuali o potenziali, dall'altro perché nell'immaginario infantile un simile riorientamento dell'attività simbolica si riflette in modo più diretto e immediato.

Studiare l'immaginario infantile in relazione all'invasione tecnologica, ai temi della qualità della vita, delle aspettative che si creano in relazione alle tecnologie, del rapporto tra ambiente naturale e ambiente artificiale, può dirci molte cose su come siamo e come saremo.

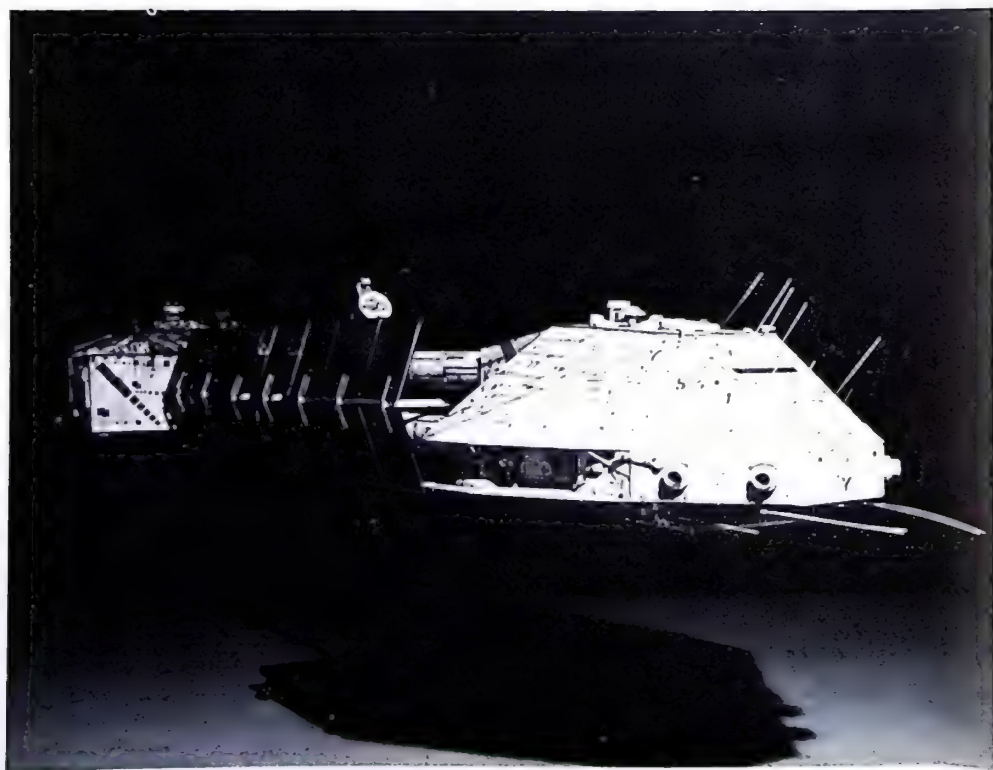
Dall'esame delle produzioni infantili relative ai sogni (o agli incubi) generati dall'universo scientifico e tecnologico emergono le diverse componenti del nostro immaginario sociale: la crescente abitudine alla presenza della tecnologia, il ruolo di personaggi fiabeschi (e perciò simbolici) che assumono gli ordigni che accompagnano la nostra vita, una nostalgia per una "naturalità" perduta che è in parte l'effetto dei discorsi degli adulti, in parte indice di un'esigenza reale. Ci accorgiamo che i luoghi comuni, gli archetipi della fantascienza hanno per i nostri figli una funzione diversa da quella che avevano o hanno per noi: invece di elementi nebulosi di un mondo futuribile, capaci di catalizzare sogni, aspirazioni o paure, diventano per loro funzioni immediatamente utilizzabili per un discorso sulla realtà, metafore già colte nell'atto di cristallizzarsi e perciò in qualche modi strumenti neutri, modi di dire, frasi fatte di una lingua che è cambiata e a cui non possiamo contrapporre i racconti nostalgici del "c'era una volta". La fantascienza, se lo volessimo, potrebbe insegnarci a comunicare con loro senza cadere nelle trappole di un cinismo troppo facile ("cosi va il mondo..."), comprendendo il loro bisogno di conoscenza e di formazione di nuove regole, ma senza l'alibi del comodo rifugio in un passato che, comunque, è stato l'incubatrice di questo presente e (cosi non fosse!) di qualcuno dei peggiori futuri che potremmo prepararci.

Sezione 4

Il bambino bionico

Vimercate, Villa Gussi
Mezzago, Palazzo Archinti

La mostra "Il bambino nella città del futuro" comprende disegni, oggetti, pannelli realizzati dagli allievi di alcune scuole elementari italiane sui temi del futuro dei bambini. La mostra è stata presentata nell'ambito del convegno "Il bambino bionico" organizzato dal Coordinamento Genitori Democratici a Rosignano Marittimo (Livorno) nel 1988 per la quinta edizione degli "Incontri internazionali di Castiglioncello".

Sezione 5
Nuove tecnologie espressive

MODELLI E FANTASIE

Ci hanno detto, nella nostra infanzia, che Jules Verne è stato un grande anticipatore. Ha parlato del sottomarino prima che questo venisse inventato, ha previsto (magari sbagliando il tipo di vettore) il viaggio interplanetario.
In realtà Verne non ne ha azzeccate molte più di altri: era semplicemente un buon osservatore del suo tempo, e faceva delle moderate estrapolazioni, sbagliando la sua parte. Basti pensare che ancora alla fine del secolo scorso era un partigiano del "più leggero dell'aria" contro il "più pesante", cioè del dirigibile contro l'aereoplano (vedi *Nove settimane in pallone, Robur il conquistatore*): e sappiamo tutti come è andata.
Il fatto è che la fantascienza non ha nessun obbligo di prevedere correttamente il futuro, non va giudicata sull'attendibilità delle sue previsioni. Perché non è una letteratura dell'anticipazione ma, come ha osservato giustamente Suvin, una letteratura dell'analogia: analogia con il nostro presente di tipo tutto particolare, perché dipinge tecnologie, società, situazioni *possibili*. Il fatto è che i possibili sono in qualche modo sempre limitati, proprio dalla nostra propensione all'analogia: le descrizioni degli extraterrestri, in fondo, non hanno fatto grossi passi avanti dall'epoca dei marziani della *Guerra dei mondi* di Wells - mammiferi, insetti o aracnidi, protozoi, queste sono le forme dei viventi che conosciamo sulla terra, e su queste forme note tendiamo sempre a modellare l'ignoto.
Adesso la tecnologia rischia di restringere ulteriormente il campo del possibile. Se le tecniche meccaniche del XIX secolo erano limitate dall'ingombro fisico dei materiali metallici e dalla scarsa flessibilità dovuta alle congiunzioni e agli snodi, le tecniche elettroniche e microelettroniche del XX secolo hanno ribaltato il problema. Il problema centrale non è più quello del *movimento*, come nella meccanica, ma quello dell'*informazione*: da tecniche *cinetiche* siamo passati a tecniche *logiche*, tecnologie appunto, e molto di quello che fino a ieri sembrava solo pensabile ma non realizzabile oggi diventa realtà grazie appunto alla flessibilità delle tecnologie elettroniche e informatiche. Un altro segno di quella osmosi fra reale e immaginario che la fantascienza ha sempre annunciato, e che oggi cominciamo a vivere in questo mondo di tecnologie comunicative e informative che sembrano annullare ogni distanza fra il progetto e la realizzazione.
Se l'informatica sembra paradossalmente rilanciare l'utopia, non è perché (come nei vecchi incubi della *social science fiction*) la macchina si sostituisce all'uomo, ma perché comincia davvero a collaborare con lui: per il momento accollandosi tutti i compiti di tipo logico più noiosi e ripetitivi (operazioni aritmetiche, organizzazione di dati), domani magari eseguendo prestazioni più complesse, elaborando scenari o for-

nendo semplici inferenze e ragionamenti.

E se finora l'introduzione dell'informatica nel mondo del lavoro si è risolta prevalentemente nella ripetitività del lavoro umano o nell'ulteriore vincolo dell'uomo alla macchina, è perché queste nuove tecniche sono state applicate con un'ottica vecchia, dentro la vecchia organizzazione e le vecchie logiche (per esempio una concezione rigida dell'orario, o della disposizione spaziale dei posti di lavoro).

D'altro lato le tecniche sempre più sofisticate di riproduzione dell'immagine contribuiscono anch'esse al sapore "fantascientifico" della nostra vita quotidiana o di quella che potrebbe essere la vita quotidiana di domani.

La stessa ricerca scientifica comincia a mostrare delle zone in cui la vecchia pretesa di comprendere la complessità riducendola alla eccessiva semplicità tramonta. Invece di teorie che spiegano solo dei casi limite, ideali, a cui la realtà si sottrae facilmente, abbiamo oggi dei tentativi di creare *modelli* delle situazioni fisiche più comuni, organismi che crescono, la forma delle coste di un paese, la distribuzione degli errori lungo una linea di comunicazione. È il caso della geometria "frattale", di cui tanto si parla in questi ultimi anni.

Tecnologia da un lato, scienza dall'altro, tendono quindi a una moltiplicazione dei possibili e insieme a un loro riassorbimento nel reale, forse a un ridimensionamento del "futuro"; il futuro non è forse in qualche modo tutto contenuto nel presente, come tanti mondi alternativi e paralleli che coesistono?

Gli oggetti, materiali e immateriali, presentati in questa sezione vogliono dire proprio questo: non già che non c'è più differenza fra scienza e fantascienza, ma che un processo di accelerazione nella creazione di immaginario da parte di scienza e tecnica è già operante, e che questo è quanto, con i mezzi della scrittura del cinema o del disegno, la fantascienza ci ha sempre detto.

Troveremo quindi degli omaggi, semplici o sofisticati, alla fantascienza da parte di tecnici e progettisti; e delle tecniche che di per se stesse sono "fantascientifiche". La nota pubblicità può naturalmente continuare a dire "noi siamo scienza, non fantascienza"; l'immaginario, come la vecchia talpa di Carlo Marx, continua a scavare le sue gallerie.

Sezione 5

Nuove tecnologie espressive

Vimercate, Villa Gussi

Esposizione di tecnologie, oggetti, creatività, realizzazioni di immaginario.

Saranno esposti fra l'altro:

I nubiscultori di Vermilion Sands, computer installation di Fabio Malagnini ispirata a James Ballard;

Ologrammi (a cura della Holotron)

Geometria frattale, immagini di sintesi di Alberto E. Minetti

L'algoide, automa vegetale a ciclo continuo di Chicca D'Ercole e Maria Gallo

Il 16 ottobre alla ore 17.30 conferenza sulla computer art di Mario Canali (**Correnti magnetiche**) con dimostrazioni dal vivo.

Fabio Malagnini, **I nubiscultori di Vermilion Sands**

Computer installation ispirata a James Ballard

Il computer è uno di quei campi nei quali le capacità di previsione della fantascienza hanno fatto clamorosamente fiasco. Proprio mentre si stavano sviluppando le ricerche che avrebbero portato alla miniaturizzazione e alla conseguente invenzione dei microprocessori, gli scrittori di fantascienza si facevano abbagliare dal mito della Megamacchina e continuavano a parlare di computer giganteschi, la maggior parte delle volte malvagi.

La computer grafica e la computer animation, oggi, sono invece due settori dell'informatica che più di altri hanno un sapore di "fantascienza": anche perché i soggetti preferiti per le sperimentazioni più avanzate di computer animation tridimensionale sono naturalmente di tipo fantastico, a volte con influssi disneyani, altre volte con accentuazioni di tecnologia fantastica.

Il lavoro di Malagnini, ispirato al racconto "I nubiscultori di Coral D" tratto dal ciclo di *Vermilion Sands* di James Ballard, è particolarmente interessante in questo senso. Utilizzando prevalentemente software disponibile sul mercato, assemblandolo e integrandolo, Malagnini ricrea sul monitor del computer le evanescenti figurazioni che Ballard ha descritto sulla pagina. L'immaginazione letteraria può dunque funzionare come anticipazione di una tecnologia futura (il racconto è del 1967),

senza alcuna pretesa di concorrenza o di comparazione tra due forme espressive così diverse.

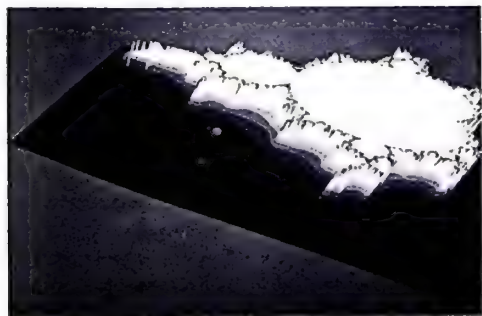
Olografia
(a cura della Holotron Technology Spa)

In un romanzo del 1940 di Adolfo Bioy Casares, *L'invenzione di Morel*, si parla di una macchina in grado di registrare le immagini di persone in movimento e farle rivivere a piacere, riproiettandole, in modo che appaiano vive e concrete. Dai tempi del cinema e della fotografia il sogno di una registrazione tridimensionale degli oggetti è sempre stato vivo. Questo sogno cominciava a realizzarsi qualche anno dopo il romanzo di Bioy Casares, ad opera di Dennis Gabor, uno scienziato ungherese operante negli Stati Uniti, che stabilì in via teorica la possibilità di ottenere immagini tridimensionali degli oggetti colpendoli con fasci di luce dalla lunghezza d'onda e dal piano di vibrazione ben definiti. Gli esperimenti pratici di Gabor furono molto limitati e pochissimo spettacolari: all'epoca non erano disponibili fonti di luce con le caratteristiche desiderate. Ma quando, dopo il 1960, fu inventato il *laser*, una sorgente di luce monocromatica coerente, il lavoro teorico di Gabor poté essere applicato, e nel 1962 si ottenne in America la prima "fotografia" tridimensionale di un oggetto. Era nata l'*olografia*, che significa appunto riproduzione "intera" di un oggetto, non limitata alle due dimensioni come l'usuale fotografia. Da allora l'olografia, soprattutto negli Stati Uniti e in Unione Sovietica, ha fatto passi da gigante, consentendo la visione degli ologrammi con la normale luce solare (invece che con il laser, come accadeva per i primi prodotti), la visione in movimento, la riproduzione dei colori. Per produrre un ologramma si tratta (come nella fotografia) di impressionare una speciale lastra emulsionata e poi svilupparla. Ma nella fotografia la normale luce (solare o artificiale) che illumina l'oggetto e impressiona la lastra dà informazione solo sulla maggiore o minore luminosità dei vari punti dell'oggetto (la riproduzione è quindi piatta, bidimensionale); nell'olografia invece i fasci di luce laser che investono l'oggetto consentono, utilizzando il principio fisico dell'*interferenza*, di registrare informazioni sulle posizioni reciproche delle varie parti dell'oggetto, in modo che nella riproduzione noi lo vediamo come realmente è, tridimensionale, e non piatto come in una foto. I primi ologrammi, come abbiamo accennato, dovevano essere illuminati con luce laser anche nella visione, e non solo nella fase di registrazione: ma oggi questa limitazione è stata superata, e per visionare un ologramma è sufficiente la normale luce bianca, di solito (ma non necessariamente) sotto forma di faretto disposto secondo una angolazione ottimale.
Le applicazioni dell'olografia sono molte, sia di carattere scientifico e tecnico che museale (permettere la visione di oggetti molto fragili o difficilmente trasportabili), che artistico (si possono creare ologrammi "fantastici", con figure di interferenza programmate, senza necessariamente riprodurre oggetti reali): anche in Italia ci sono state diverse mostre di ologrammi artistici, come *Laserart* con lavori di vari artisti americani, e *Olografia: arte e scienza in URSS*, che esponeva gli ologrammi di oggetti d'arte di ogni epoca provenienti dai musei sovietici.
Fra le più recenti applicazioni comincia a farsi strada la pratica della "stampa olografica" per copertine di libri (in Italia per esempio *Il terzo millennio* di Sta-

bleford e Langford edito da Mondadori), marchi, assegni e carte di credito. Anche il "cinema olografico" è in fase di intensa sperimentazione.
Un altro dei segni distintivi di un futuro che fino a ieri sembrava lontano esce dunque dalle pagine dei libri di fantascienza per trasferirsi nella realtà.

Alberto Minetti,
Geometria frattale
Mostra fotografica di immagini di sintesi

Gli "oggetti frattali" sono fra gli ultimi prodotti della ricerca matematica. La teoria dei frattali ha poco più di dieci anni, ed è opera delle ricerche di Benoit B. Mandelbrot, un matematico di origine polacca che ha operato in Francia e negli Stati Uniti. I frattali sono oggetti geometrici (linee, superfici) in parte già noti ai matematici, ma in genere catalogati come bizzarrie, mostri matematici degni al più di una menzione divertita. Il merito di Mandelbrot è stato quello di averli inseriti in una teoria coerente, che in modo imprevisto e nel giro di pochissimi anni ha dimostrato di avere applicazioni nei rami più vari della scienza. Le caratteristiche principali di questi oggetti frattali sono: la dimensione geometrica che non è un numero intero (mentre le usuali linee hanno dimensione 1, le superfici 2 e lo spazio 3), e la cosiddetta "autosomiglianza" (ingrandendo delle parti anche minuscole di queste figure si ritrova la loro forma generale). Bisogna ancora notare che la ricerca sui frattali non sarebbe stata possibile senza il notevole progresso di questi ultimi anni nelle tecniche di grafica computerizzata: questi oggetti si ottengono infatti con l'applicazione di formule algebriche abbastanza semplici ripetute però un gran numero di volte, e la loro visualizzazione non è quindi possibile senza la potenza di calcolo di un computer e la capacità di traduzione visiva dei risultati su uno schermo.
I frattali si sono dimostrati dei buoni modelli per un gran numero di fenomeni fisici dalla forma complessa, in cui il caso gioca un ruolo determinante, e che risulta difficilissimo descrivere con gli enti della usuale geometria euclidea.
Ma i frattali hanno dimostrato anche un'altra caratteristica: le figure con le quali ci si dispiegano davanti sul monitor sono *belle*, possiedono una qualità estetica intrinseca, inerente alla loro natura. Non è il programmatore che determina la loro forma, ma solo le formule matematiche immesse nel computer: il programmatore può solo esaltare questa forma con una particolare scelta dei colori. Da questo punto di vista è stupefacente il cosiddetto "insieme di Mandelbrot", scoperto nel 1980 in relazione ad altri insiemi (insiemi di Julia).
Alberto Enrico Minetti, laureato in Medicina e ricercatore presso l'Istituto di Tecnologie Biomediche Avanzate del CNR di Milano, una decina d'anni di lavoro di programmatore alle spalle, si è imbattuto nei frattali come tanti altri scienziati, se ne è innamorato, e in un anno e mezzo di lavoro sul suo Mac 2 ha prodotto molti programmi sull'insie-

me di Mandelbrot, gli insiemi di Julia, e sulla simulazione frattale di paesaggi: montagne, laghi, nuvole, alberi, sembrano usciti dalla fantasia di un disegnatore professionista e invece sono il risultato di "aride" formule matematiche elaborate dal computer. Certo, se non possiamo contare neppure più sulla divisione rigida e rassicurante fra arte e scienza, che cosa può riservarci il futuro?

Chicca D'Ercole e Maria Gallo, **Algoide**
Automa vegetale a ciclo continuo

La forma può lasciare perplessi, in relazione al nome: automa? e come?
Ma convinciamoci che la perplessità è un effetto del nostro cocciuto antropocentrismo. Un automa, per noi, dev'essere qualcosa di simile a un uomo. Maria Gallo e Chicca D'Ercole, invece, vanno alla radice. Si sono documentate sulla simulazione della vita da parte dell'uomo: automi, robot, cyborg non hanno più misteri per loro. Devono diplomarsi all'Istituto Superiore di Industrie Artistiche di Firenze, progettazione industriale, e questo è il tema che hanno scelto: la replica dell'organico con l'inorganico, la combinazione di vita e macchina. Così scelgono un'alga unicellulare, la *Dunaliella salina*, la cui attività viene esaltata dalla luce, la collocano in un vaso (l'alga vive nell'acqua) e con una fibra ottica la inondano di luce. Qui c'è il colpo di genio: di fronte alla fibra ottica c'è una cellula fotoelettrica, che all'inizio del ciclo tiene chiusa una valvola di scarico.
Ma l'alga, ebbra di luce, si nutre e si riproduce: in circa 12 ore l'acqua è satura di alghe, il verde è sempre più scuro e intenso, la cellula non vede più la luce e la valvola scatta: l'acqua defluisce, un bel po' di alghe muoiono nell'operazione, la luce colpisce di nuovo la fotoelettrica e il ciclo riprende, con la concentrazione delle alghe più vicina al valore iniziale; ma dopo altre 12 ore... No, D'Ercole e Gallo non ce l'hanno con le alghe: hanno solo tradotto un concetto ecologico, un'idea fantascientifica in un oggetto di design raffinato e ingegnoso, hanno simulato e concentrato un ciclo biologico con l'ausilio di una tecnologia ottica ed elettromeccanica. Hanno fatto vivere davanti a noi un pezzo dell'immaginario collettivo, che di per sé non è né buono né cattivo, ma solo necessario. Fermatevi a guardare l'acqua che ribolle leggermente in queste strutture di vetro così leggere, e dite se non ci trovate anche qualcosa di voi stessi.

Sezione 6
Editoria

DAL PRODUTTORE AL CONSUMATORE

L'editoria di fantascienza in Italia è abbastanza equamente divisa tra edicola e libreria: una anomalia, forse, dovuta alle particolarità del nostro sistema distributivo librario, che è insieme insufficiente (per qualità dell'offerta) e sovrabbondante (per numero di punti vendita, in gran parte cartolibrerie o piccole librerie scarsamente fornite). E poi gli italiani non entrano tanto volentieri nella libreria, che considerano un luogo un po' da iniziati: tanto meno i lettori di narrativa popolare, come la fantascienza e il giallo. La situazione per chi vuol leggere la fantascienza è quindi la seguente. In edicola la protagonista, da sempre, è la collana ''Urania'' di Mondadori, attualmente quindicinale, curata da Gianni Montanari, che succede a Carlo Fruttero e Franco Lucentini (i quali a loro volta succedevano a Giorgio Monicelli, primo direttore dal 1952 al 1961: la stabilità della direzione editoriale è notevole).

La gestione di ''Urania'' da parte di Fruttero e Lucentini ha sempre fatto discutere gli appassionati (scelta degli autori, qualità e integrità delle traduzioni, spazio agli autori italiani), e negli ultimi anni la qualità della collana era davvero peggiorata. L'arrivo alla fine del 1985 di Montanari, persona competente, grande lettore e fornito di una certa esperienza editoriale (e di gusti non mediocri), sta certamente risollevando le sorti della pubblicazione. La quale comunque, essendo la più diffusa in Italia (attualmente vende attorno alle venticinque / trentamila copia a numero) deve tenere conto necessariamente delle esigenze di un lettore ''medio'', più rivolte alla lettura scorrevole che a quella meditata. Però, negli ultimi tre anni, abbiamo potuto ugualmente leggere su ''Urania'' Dick e Joanna Russ, i fratelli Strugatsky e Sturgeon, e fra i nuovi autori Shepard, Rucker, Gibson, cioè alcuni fra i nomi più interessanti. Sempre in edicola a ''Urania'' si affiancano le antologie ''Millemondi'' e i ''Classici Urania'', che ripropongono romanzi e antologie spesso da tempo esauriti e ben ''restaurati'', cioè con traduzioni integrali e buone introduzioni. Recentissimamente si è aggiunta alla produzione di Mondadori anche una collana di fantasy mensile. Concorrenti veri e propri in edicola ''Urania'' non ne ha. Attualmente sono presenti solo due altre pubblicazioni, ''Solaris'' (della Garden Editoriale) e ''Il meglio della fantascienza'' (Editrice Galaxis), che ripropone una collana cessata tre anni fa: ma la periodicità è incerta e la qualità altrettanto. Non è stato così in passato. La fantascienza in Italia, arrivata tardi e arrivata con ''Urania'' nel 1952, ha conosciuto di quando in quando dei piccoli boom, delle possibilità di conquista di nuovi strati di pubblico, in genere in concomitanza con qualche avvenimento eclatante della corsa allo spazio. Così fu nel 1957 (lo Sputnik), nel 1969/70 (l'Apollo 11); e ogni volta

si aprivano spazi per iniziative che, in genere, si contrapponevano a "Urania" sul piano della qualità delle opere o della presenza di autori italiani. Non fu così per "I romanzi del cosmo", una collana dell'editore Ponzoni uscita tra il 1957 e il 1967 che pubblicò qualche buon titolo in un mare di banalità.
Più interessante la rivista "Galaxy", edizione italiana dell'omonima rivista americana, che fra il 1958 e il 1964 presentò in Italia i testi della *social science fiction* allora esclusi da "Urania". Per gemmazione questa rivista diede vita, nel 1961, a "Galassia" (entrambe erano edite dalla Casa Editrice La Tribuna di Piacenza), che è stata la più lunga concorrente di "Urania". Diretta prima da Roberta Rambelli, una scrittrice e traduttrice, poi da Ugo Malaguti e infine dai giovanissimi (allora!) Vittorio Curtoni e Gianni Montanari, "Galassia" presentò molti romanzi di qualità, con caute aperture anche alla produzione italiana, prima di spegnersi dopo lunga agonia nel 1979. Altre iniziative che vanno ricordate (vere e proprie riviste, con racconti e articoli, e non collane periodiche di romanzi come "Urania" e "Galassia") furono "Futuro", fondata da Lino Aldani, Massimo Lo Jacono e Giulio Raiola, che fra il 1963 e il 1964 fece uscire otto pregevoli numeri in cui la fantascienza era presentata non come un semplice fenomeno di consumo ma come fenomeno culturale complesso, con il tentativo di presentare la produzione italiana accanto a quella straniera; e "Gamma", di Valentino De Carlo, che cinque anni più tardi tentò un'operazione analoga ma con minore costanza (cessò nel 1968). La strada a questo discorso era stata aperta da Sergio Solmi, che nel 1959 aveva pubblicato da Einaudi, con Carlo Fruttero, l'antologia *Le meraviglie del possibile*: era il segno che alcuni settori della cultura italiana avevano cominciato a rendersi conto delle possibilità espressive della fantascienza. Un discorso a parte merita "Oltre il cielo", un quindicinale di astronautica durato dal 1957 al 1970 con una sezione dedicata alla fantascienza: su questa rivista, che fece sempre una politica di apertura alla produzione italiana, emersero e si formarono molti dei nostri scrittori di fantascienza. L'ultima nata tra le riviste fu anche una delle più interessanti: "Robot", mensile che l'editore Armenia fece uscire fra il 1976 e il 1979, diretto fino al 1978 da Vittorio Curtoni, che fece giocare in questa esperienza non solo le sue qualità professionali ma anche le sue convinzioni culturali e le sue doti di simpatia e franchezza. Con "Robot" si tentò per la prima volta un discorso di chiarezza, non settario ma necessario, sui rapporti tra fantascienza e politica, tra fantascienza e ideologia, destando non poche polemiche tra gli appassionati. Un sommario bilancio di queste iniziative mostra comunque che il lettore italiano di fantascienza non ha un grande interesse per la formula "rivista", che implica comunque una partecipazione, una adesione maggiore che non la semplice lettura di un testo. Tutte queste esperienze, al di là di possibili errori editoriali e gestionali, dovettero prima o poi chiudere i battenti per questioni economiche (cioè: vendite insufficienti rispetto ai costi).

* * *

La situazione nelle librerie è alquanto diversa. Leader nella produzione libraria in Italia è la Casa Editrice Nord di Milano, fondata e diretta da Gianfranco Viviani. La Nord "merita", per così dire, questo primato (al di là del fatto che se lo conquista col suo lavoro) per-

ché è l'editrice che ha portato la fantascienza in libreria, intuendo intelligentemente nel 1970 le nuove possibilità che si aprivano. Il libro di fantascienza, in realtà, era nato diversi anni prima, nel 1963 con Roberta Rambelli che, allora alla direzione di "Galassia", aveva lanciato una collana di libri, lo "Science Fiction Book Club", destinato a ospitare quei titoli che, per la loro mole o per esigenze di valorizzazione maggiore, non potevano essere contenuti nella collana da edicola. Qualche anno più tardi Malaguti, che aveva rilevato la Rambelli alla direzione di "Galassia", fondava una sua rivista, "Nova sf*", che aveva più le caratteristiche di un libro, e di lì a poco presentava una sua casa editrice, la Libra di Bologna. Ma né lo SFBC né la Libra erano presenti in libreria, poiché distribuivano per corrispondenza. La fondazione della Nord, invece, cambiava i dati e costringeva tutti a fare i conti con questo nuovo fenomeno. L'arrivo in libreria voleva dire che i lettori di fantascienza (almeno alcuni strati di questi lettori) erano diventati più esigenti, volevano traduzioni integrali e corrette, scelte intelligenti, un minimo di inquadramento critico.
Viviani glielo diede, affidando la cura delle sue collane a Riccardo Valla, arguto e raffinato lettore che diede un'impronta decisa (assieme a Renato Prinzhofer) alla produzione della Nord fino verso il 1980.
La nuova situazione indusse Mondadori a intensificare la sua presenza in libreria (fino ad allora i libri di fantascienza erano stati rari: qualche "scrittore vero" come Bradbury o C.S. Lewis nella Medusa, qualche antologia negli "Omnibus"), inserendo dei titoli negli Oscar con la dizione "Fantascienza"; convinse altri editori, grandi e piccoli, a tentare delle collane di fantascienza (Dall'Oglio, Meb, Moizzi, Sonzogno, Armenia, Rizzoli, Longanesi); nacque anche un altro editore completamente rivolto alla fantascienza, Fanucci di Roma. All'inizio degli anni Ottanta la situazione si era già decantata, e molte di queste iniziative esaurite.
La situazione oggi si presenta come segue. La Nord opera su quattro collane di narrativa: la "Cosmo argento" (12 titoli l'anno) diretta da Piergiorgio Nicolazzini, presenta novità prevalentemente americane; la "Cosmo oro" (6 titoli l'anno) diretta fino a pochi mesi fa da Sandro Pergameno, alterna novità e classici; la "Fantacollana", diretta da Alex Voglino, pubblica fantasy (6 titoli l'anno); e le "Grandi opere" presentano una volta l'anno una grande antologia in genere a tema. A queste collane vanno aggiunti i "Documenti da nessun luogo", collana di "precursori" della fantascienza americana ed europea con testo a fronte curata da Carlo Pagetti, come la rivista di studio "La città e le stelle". Fanucci ha attraversato una fase di incertezze qualche anno fa (forse collegata al cambio di direzione editoriale, che è passata da Gianfranco de Turris e Sebastiano Fusco a Gianni Pilo), ma dal 1987 ha ripreso a pubblicare con regolarità. La sua produzione è sempre più orientata verso il fantasy (una ventina di titoli l'anno). Un altro editore che si può considerare "specializzato" è Armenia/SIAD, che pubblica prevalentemente horror e grandi antologie (in genere curate da Asimov). Dal 1986 anche l'editore Solfanelli di Chieti batte la strada del fantastico, alternando la produzione italiana vecchia e nuova (collegata, con la direzione di De Turris, a uno dei più famosi premi di narrativa fantastica, il "Premio Tolkien") con il recupero di autori "classici" (Conan Doyle, Gautier, Lovecraft).
Quanto a Mondadori, ha recentemente migliorato la sua presenza in libreria con due nuove collane rilegate (sempre curate da Montanari). "I Massimi della Fantascienza" (nata nel 1985) presenta

più romanzi di un singolo autore, utilizzando testi già editi in Urania o in altre collane da edicola. "Altri mondi" pubblica invece novità direttamente in edizione rilegata. Anche gli "Oscar Fantascienza", curati da Giuseppe Lippi, hanno cominciato ad affiancare, alle riedizioni di titoli già usciti su "Urania" o sui "Classici", delle novità.
Secondo i dati raccolti ogni anno da Ernesto Vegetti per "Cosmo Informatore", la rivista di informazione libraria della Nord (dati raccolti con criteri a volte un po' liberali - è stato catalogato come "fantascienza" anche Kafka! - ma comunque attendibili) sono stati pubblicati nel 1987 203 titoli tra fantascienza, fantasy e horror. Un mercato rispettabile, che può ancora crescere.

Sezione 6
Editoria (mostra mercato)
Vimercate, Villa Gussi
Mezzago, Palazzo Archinti

Le librerie di Vimercate hanno allestito un'esposizione che comprende tutti i titoli di fantascienza pubblicati in Italia e disponibili nei cataloghi delle case editrici, specializzate e non specializzate.
È uno sforzo che documenta lo "stato dell'arte" editoriale e consente all'appassionato e al curioso di colmare dei vuoti o di aprire una nuova sezione nei suoi scaffali.
Il Sistema Bibliotecario del Vimercatese, da parte sua, ha preparato un catalogo di tutti i libri di fantascienza in possesso delle Biblioteche pubbliche che ad esso fanno capo. Uno strumento di ricerca e di divulgazione, con oltre 500 titoli molti dei quali ormai fuori commercio.

Sezione 7
Cinema

IL GRANDE SCHERMO FA UN EFFETTO SPECIALE

"Io non credo affatto che il cinema possa apportare qualche contributo alla fantascienza, ma credo che la fantascienza possa apportare un contributo enorme al cinema. Può arricchirlo con un nuovo disorientamento, un nuovo senso della magia, un nuovo lirismo, una nuova poesia epica, un nuovo senso plastico, un senso della relatività, un senso dell'avventura (...).
Anche a questo proposito i produttori dimostrano un'assoluta mancanza di fantasia.
Quando gli si parla di fantascienza, essi si immaginano subito che si tratti di costruire dei razzi e di esibire quattordici pianeti con trecentomila comparse. Niente affatto. Si possono benissimo immaginare dei film di fantascienza con tre o quattro personaggi". Così si esprimeva nel 1958 Boris Vian in un'intervista a "L'Ecran" (ora in *Cinema e fantascienza*, Il Formichiere, Milano, 1980).
Lo scrittore francese, che fu tra l'altro uno dei pionieri della valorizzazione della fantascienza in Europa, metteva lucidamente il dito sulla piaga del cinema di fantascienza: l'equivoco che esso debba necessariamente tradurre in immagini le più estreme (ma, se volete, anche le più banali) descrizioni di galassie lontane, o di battaglie, o di alieni. Quando questo è stato tentato i risultati sono stati il più delle volte risibili, e quando si è raggiunto invece un buon livello la ragione non è certo stata la fedeltà alla parola (basta pensare a due casi paradigmatici di alieni nel cinema di fantascienza più recente, E.T. e i replicanti di *Blade Runner*).
Nel campo della fantascienza (ma, com'è ovvio, l'osservazione vale più in generale) la logica della parola è ben diversa da quella dell'immagine filmica. Il cinema, per sua natura, è limitato rispetto alla parola per quanto riguarda l'inesistente: la macchina da presa deve riprendere qualcosa che esiste, e se sono esseri umani o paesaggi esistenti bene, se no bisognerà costruirli, astronavi mostri mutanti pianeti lontani o città del futuro che siano. È chiaro quindi che, da un certo punto di vista, il cinema di fantascienza è un cinema di *effetti speciali*, e qui siamo su un terreno scivoloso, perché da un lato per fare dei buoni effetti speciali occorrono quattrini, molti quattrini, dall'altro neppure i quattrini bastano se l'idea di film che c'è dietro è debole o banale. E.T. è un film riuscito (indipendentemente dal giudizio estetico) non solo per la bravura di Carlo Rambaldi che ha costruito e animato il personaggio, ma anche perché questa bravura si è incontrata con l'intensità e la sincerità del progetto e la sicurezza di realizzazione di Steven Spielberg; il remake di *King Kong* prodotto da De Laurentis, pur con le eccellenti trovate sul piano tecnico, è un film mediocre perché ha un progetto mediocre e una realizzazione stanca, a cui non credono né regista né attori.

Che cosa può dare allora il cinema alla fantascienza (o la fantascienza al cinema, se vogliamo seguire il caustico Vian)? Quello che ha dato in un certo numero di film, non tanti per la verità, *Metropolis* e *King Kong* certamente, *La cosa da un altro mondo, Il pianeta proibito,* forse *Il mostro della laguna nera, La notte dei morti viventi,* poi *2001: Odissea nello spazio* e *Il dottor Stranamore*, fino a *Solaris, Stalker, Blade Runner*, e in qualche modo anche *Brazil*. Certo, di elenchi di titoli se ne potrebbero fare molti altri, forse molto diversi da questo: ma quello che mi sembra accomuni questi titoli (e forse pochi altri) è la capacità di usare la magia del cinema in relazione a quella che Vian chiamava la "logica" peculiare della fantascienza, il "disorientamento". La varietà di scelte espressive può essere la più varia. Howard Hawks (*La cosa da un altro mondo*) gioca magistralmente sull'*assenza* del mostro per esprimere il terrore, mentre più modesto e melodrammatico Jack Arnold (*Il mostro della laguna nera*) insiste sull'antropomorfismo della sua creatura per indurci alla simpatia; i morti viventi di Romero esibiscono i segni della morte per marcare il loro ritorno a una vita degenerata, mentre gli esseri sintetici creati dall'oceano di Solaris secondo Tarkovsky hanno un'apparenza di vita così piena e appassionata che denunciano la morte da cui provengono, ma in entrambi i casi è una metafora della nostra vita che ci mostrano; così anche la densità filosofica di *2001* di Kubrik può sembrare agli antipodi della tormentata vicenda esistenziale di Rick Deckard in *Blade Runner*, eppure anche Ridley Scott (tramite Dick) affronta un analogo problema, quello del significato dell'uomo su questo pianeta. E si potrebbe andare avanti.

Se guardiamo bene, i temi affrontati dal cinema di fantascienza rispetto alla letteratura sono abbastanza limitati. Il critico inglese Peter Nichols ha riconosciuto quattro filoni principali: i mostri, l'avventura spaziale, il disastro, e la distopia, l'utopia negativa (a questo tema è dedicato un sottociclo della nostra rassegna). Ma al di là della classificazione (che certo non è oziosa) il cinema di fantascienza ha prodotto i suoi migliori risultati quando ha saputo scavare al di sotto di questi stereotipi, e usarli per un discorso pieno sull'uomo e sulla società: che poi questo discorso abbia la concretezza della satira legata agli avvenimenti contemporanei (come *Il dottor Stranamore*) o la forza di un archetipo incarnato in una figura già nota alla letteratura fantastica (la scimmia in *King Kong*) poco importa. È anche vero però che queste emergenze, queste punte alte del cinema di fantascienza e del cinema *tout court*, non avrebbero potuto prodursi senza il lavoro di omogeneizzazione del gusto, di diffusione delle figurazioni base fatto da tutto il cinema di fantascienza: il che è normale e necessario in un sistema industriale (sia pure di industria culturale) quale è il cinema, in cui c'è un lavoro collettivo di progettazione e di realizzazione, e in cui l'elemento chiave non è l'espressione dei sentimenti e del mondo interiore di un autore isolato, ma la consonanza tra aspettative del pubblico e realizzazione del prodotto.

Dopo il lavoro pionieristico di Méliès, dopo la prima grande distopia cinematografica che è stato *Metropolis*, il cinema di fantascienza comincia ad acquistare una fisionomia. Gli anni Trenta segnano l'emergenza del genere e il consolidarsi dei suoi filoni, con il *Frankenstein* del 1931 e *King Kong* del 1933 (i mostri), i primi film di avventure spaziali e opere ambiziose come l'inglese *Nel 2000 guerra o pace?* tratto da *Things to come* di H.G. Wells. Dopo la pausa della guerra, gli anni Cinquanta si aprono all'insegna dell'ossessione dell'invasione, della minaccia, degli alieni

che acquistano sembianze umane e si infiltrano tra noi. È indubbio (anche se forse l'elemento è stato sopravvalutato) che negli USA questa ondata sia da collegarsi al cupo clima della guerra fredda e del maccartismo.
I titoli più significativi di questo filone sono, oltre a *La cosa da un altro mondo* (1951) che ne è in qualche modo il capostipite, *L'astronave atomica del dottor Quatermass* e *L'invasione degli ultracorpi* (entrambi del 1956), *Il villaggio dei dannati* (1960), nonché il prolifico filone dei mostri giapponesi che comincia con *Godzilla*.
Il filone spaziale non dà grandi risultati (occorrono investimenti notevoli), ma va ricordato *Il pianeta proibito* di F. McLeod Wilcox (1956), ingenuo ma fresco rifacimento della *Tempesta* di Shakespeare, in cui compare Robbie, il robot più simpatico del cinema fino alla coppia C3-PO e R2-D2 di *Guerre stellari*.
Gli anni Sessanta vedono una ulteriore diversificazione dei temi e delle opere. Accanto alle utopie negative (da ricordare Godard con il suo *Lemmy Caution: Missione Alphaville*, del 1965 e l'anno dopo *Fahrenheit 451* di Truffaut da Bradbury), si consolida il filone dell'olocausto e del disastro. A vario titolo rientrano in questa schiera *Il dottor Stranamore* del 1963, *Il pianeta delle scimmie* di F.J. Schaffner (1967) e *2000: la fine dell'uomo* (1970) tratto dal romanzo *La morte dell'erba* di Ch. Priest. Ma l'Europa riesce anche a dare dei prodotti ironici e divertenti come *Barbarella* (1967) di Roger Vadim, e uno dei capolavori di Hitchcock, *Gli uccelli* (1963).
Gli anni Settanta vedono un dilagare di incubi tecnologici e sociali, di futuri post-atomici, di tragedie ecologiche: dal virus misterioso di *Andromeda* ai robot ribelli di *Il mondo dei robot*, dal contrasto tra il mondo barbarico dei guerrieri e la vita asettica degli Eterni in *Zardoz* all'orgia di violenza di *Arancia meccanica*, dallo sport crudele di *Rollerball* all'alieno intrappolato nelle spire della televisione che ha l'inquietante viso di David Bowie (*L'uomo che cadde sulla terra*). E intanto, nel 1971, un giovane e oscuro Steven Spielberg aveva tratto da una stringente sceneggiatura di Richard Matheson un film per la TV, un incubo quasi metafisico talmente potente che la produzione decideva di distribuirlo sui grandi schermi: *Duel*.
Spielberg, con George Lucas, è infatti l'uomo che cambierà il cinema di fantascienza negli anni Ottanta. Da un lato la grande saga di *Guerre Stellari* traveste da avventura spaziale una operazione, sofisticata ma fredda, di citazione di tutto l'immaginario cinematografico, tenuto assieme con il collante di effetti speciali che hanno dell'incredibile. Siamo agli antipodi dell'uso intenso e visionario che dell'avventura spaziale aveva fatto Kubrik con *2001*. Steven Spielberg, invece, con *Incontri ravvicinati del terzo tipo* e con *E.T.* vuole far rivivere una sorta di spirito originario, fiabesco, della fantascienza (come farà dal lato del fumetto con *I predatori dell'arca perduta*), raccontando in fondo sempre la storia di un fanciullo innamorato dei mondi esotici che visita e però desideroso di riportare a casa se stesso e le sue nuove esperienze: non è anche la storia di Jim nell'*Impero del sole* (non a caso tratto da un romanzo dello scrittore di fantascienza James Ballard)? Rimane da dire della rivisitazione dei luoghi classici della fantascienza (l'astronave in *Alien*, la città del futuro in *Blade Runner*) fatta da un regista come Ridley Scott capace di fondere il grande cinema, le sue idee e la sua passione, con la raffinatezza visiva dell'elettronica e della pubblicità. Ma questa è storia di oggi.

Sezione 7
Rassegna cinematografica

PROIEZIONI: Vimercate Cinema Capital

mercoledì 5 e giovedì 6 ottobre
h. 20.30 - BLADE RUNNER di R. Scott 1982
h. 22.30 - THE LOST WORLD di W. O'Brien 1925

mercoledì 12 e giovedì 13 ottobre
h. 20.30 - ALIENS. LO SCONTRO FINALE di J. Cameron 1986
h. 22.30 - METROPOLIS di F. Lang 1926

sabato 15 ottobre
h. 15.00 - FRATELLO DI UN ALTRO PIANETA (proiezione per insegnanti)

mercoledì 19 e giovedì 20 ottobre
h. 20.30 - ARANCIA MECCANICA di S. Kubrik 1971
h. 22.30 - KING KONG di Cooper e Schoedsack 1933

sabato 22 ottobre
h. 15.00 - WARGAMES. GIOCHI DI GUERRA di J. Badham 1983

lunedì 24 ottobre
h. 20.30 - LE VOYAGE DANS LA LUNE / A' LA CONQUÊTE DU POLE di G. Méliès 1902
h. 21.00 - L'ASTRONAVE ATOMICA DEL DOTTOR QUATERMASS di V. Guest 1956

martedì 25 ottobre
h. 22 (dopo la conferenza) Cortometraggi e filmati

mercoledì 26 ottobre
h. 20.30 - SALTO NEL BUIO di J. Dante 1987
h. 22.30 - VIAGGIO ALLUCINANTE di R. Fleischer 1965

giovedì 27 ottobre
h. 20.30 - Filmati di G. Méliès
h. 21.00 - 2001: ODISSEA NELLO SPAZIO di S. Kubrik 1968

venerdì 28 ottobre
h. 23.00 (dopo la conferenza) - IL DOTTOR STRANAMORE di S. Kubrik 1963

sabato 29 ottobre
h. 15.00 - E.T. L'EXTRATERRESTRE di S. Spielberg 1982
h. 20.30 - BRAZIL di T. Gilliam 1985
h. 22.30 - SOLARIS di A. Tarkovsky 1972

domenica 30 ottobre
h. 15.00 - CORTO CIRCUITO di J. Badham 1987
h. 20.30 - TERRORE NELLO SPAZIO di M. Bava 1965
h. 22.30 - GLI UCCELLI di A. Hitchcock 1963

Sezione 7
Cinema

FUTURO NERO

A lungo la fantascienza è stata accompagnata dall'utopia.
L'isola meravigliosa, la valle dietro le montagne servivano da termine di paragone con l'imperfetta realtà del "mondo zero", il mondo dell'autore.
Questo filone utopico, basato sulla illimitata fiducia nella capacità umana di affrontare e risolvere i problemi, sopravvive ancora oggi, nelle descrizioni di panacee tecnologiche ed imperi galattici.
Ma già nel secolo XIX, dai preromantici inglesi a Mary Shelley sino a H.G. Welles, profonde crepe hanno cominciato a solcare l'edificio di questo ottimismo fantacientifico.
Una visione distopica ha cominciato a prendere corpo, che oggi, almeno al cinema, ispira le opere migliori.
Le eventualità più pessimistiche sono sperimentate, mutazioni maligne, utopie negative.
Lo straniamento è ottenuto non più attraverso la descrizione di una perfezione ormai poco credibile e poco appetibile.
Situazioni e comportamenti normalmente definiti devianti o distorti vengono assunti invece come fondamento di sistemi sociali futuri.
Il cinema ha dato uno spazio relativamente esteso a queste visioni in negativo. Forse per le possibilità spettacolari forse per il desiderio di affrontare argomenti altrimenti preclusi, o forse per la vecchia ragione che il paradiso è un posto dove non succede mai nulla, l'inferno invece...

Abbiamo scelto alcune di queste opere e ne è risultato un panorama abbastanza ampio dei problemi e delle paure che negli ultimi quarant'anni sono transitate dalle parti delle nostre coscienze.
"1984" dà consistenza allo spettro dello stato totalitario e della completa annichilazione della libertà individuale.
In "Terminator" il mostro di Frankenstein si è moltiplicato all'infinito sconfiggendo definitivamente gli antichi padroni umani. Tutto il potere alle macchine!
Nella "Lettera da un uomo morto" la bomba è finalmente caduta, la vecchia identità culturale umana sta scomparendo per lasciare posto a qualcosa di diverso e irriconoscibile.
"Blade Runner" è la megalopoli, urbanizzazione totale ed amplificata, dove anche un figlio di Humphrey Bogart può rinunciare a lottare contro il potere inarrestabile dei gruppi industriali. E "Arancia Meccanica" è un futuro quasi già superato, completo rifiuto dei valori "normali" per evitare il condizionamento e la omogeneizzazione: hooligans o ribelli senza causa?
In questi film, nonostante l'inevitabile finalino di rito rassicurante o almeno speranzoso, l'umanità è irrimediabilmente sconfitta e distrutta, in balia di abominazioni sempre peggiori.
Problemi che resteranno, futuro nero.
Già due secoli fa Percy Bysshe Shelley scriveva "L'inferno è un luogo assai simile a Londra". O a Milano. O a qualunque altro posto vi venga in mente.

Sezione 7
Rassegna Cinematografica
“Futuro nero”

PROIEZIONI: Bloom, Mezzago

martedì 4 e mercoledì 5 ottobre
h. 21.30 - ORWELL 1984 di M. Radford 1984

martedì 11 e mercoledì 12 ottobre
h. 21.30 - ARANCIA MECCANICA di S. Kubrik 1971

martedì 18 e mercoledì 19 ottobre
h. 21.30 - BLADE RUNNER di R. Scott 1982

martedì 25 e mercoledì 26 ottobre
h. 21.30 - QUELL'ULTIMO GIORNO (Lettera di un uomo morto) di K. Lopushanski 1986

martedì 1 e mercoledì 2 novembre
h. 21.30 - TERMINATOR di J. Cameron 1985

Cinema

SCHEDE DEI FILM

VIAGGIO SULLA LUNA

(Le voyage dans la lune)
regia: George Méliès
fotografia: Lucien Tainguy
scenografie: Claudel, G. Méliès
interpreti: G. Méliès, B. Béron, V. André, K. Brunnet
Francia 1902 - 15 minuti

Louis Lumière, inventore della macchina da presa, rivolgendosi a George Méliès nel 1931 lo salutò dicendo: "Riconosco in voi l'inventore dello spettacolo cinematografico".
Méliès fu infatti il primo a concepire l'idea di 'raccontare' qualcosa con la pellicola, e le prime vicende che raccontò furono fantastiche e fantascientifiche.

Il film deriva in parte da "De la Terre a la Lune" (1865) di Jules Verne e in parte dal romanzo di Herbert G. Wells "First Men on the Moon" (1901).
In 15 minuti e 16 scene, il film narra di una spedizione scientifica dal nostro pianeta al suo satellite e ritorno.
Un gigantesco cannone spara un proiettile con a bordo i primi astronauti della storia del cinema, che dai tetti di Parigi, si va a conficcare in un "occhio" della Luna. I terrestri ne escono e passano la notte sulla sua superficie, osservando il sorgere della Terra nel cielo e le varie costellazioni, personificate da uomini e donne. Poi arrivano i Seleniti, teste da uccello e corpi da insetto, interpretati da una troupe di acrobati. Gli

astronauti ne catturano uno e lo riportano sulla Terra per esibirlo come una scoperta scientifica.

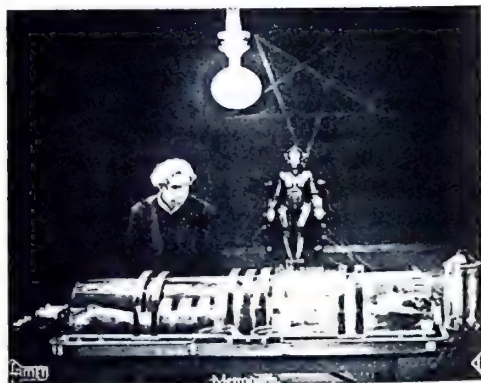
LA CONQUISTA DEL POLO

(A la conquête du Pôle)
regia: George Méliès
Francia 1912 - 15 minuti

Ultimo film della vastissima produzione di George Méliès.
In una scena famosa, un gigantesco ed orripilante uomo delle nevi, alto più di otto metri, divora vivo uno dei componenti la spedizione, per poi sputarlo ancora vivo: l'effetto era molto realistico ed apriva la strada ad un nuovo cinema che stava nascendo in America.

MONDO PERDUTO
(The Lost World)
regia: Harry Hoyt
soggetto: dall'omonimo romanzo di Sir A. C. Doyle (1912)
fotografia: A. Edeson
effetti speciali: W. O'Brien, M. Delgado
interpreti: W. Beery, B. Love, L. Hughes
USA 1925

Nell'epoca del cinema muto americano, "Mondo Perduto" è uno dei rari film propriamente di fantascienza; segna una tappa classica del genere: il mondo dimenticato dall'evoluzione, perduto nel flusso del tempo.
Una spedizione scientifica nella giungla dell'Amazzonia, scopre un altopiano dimenticato dal tempo, dove vivono giganteschi rettili preistorici ed alcuni uomini-scimmia. Dopo aver catturato uno pterodattilo gli esploratori lo portano a Londra, dove il selvaggio animale si libera, seminando panico e morte, per poi scomparire nel fiume (è la prima vera avvisaglia dell'arrivo di King Kong sugli schermi).
Gli effetti speciali, visti con gli occhi di oggi, possono considerarsi ingenui, ma per l'epoca erano sorprendenti. Infatti viene adottata per la prima volta in un lungometraggio la tecnica dello "stopmotion", un procedimento mediante il quale dei pupazzi completamente snodati e accuratamente modellati, vengono mossi, fotogramma per fotogramma, sullo sfondo di scenografie artificiali. Poi con un particolare processo fotografico, si "accosta" il mostro agli uomini, che così sembrano in proporzione molto piccoli. I momenti migliori del film sono senza dubbio, quelli delle lotte fra i mostri, e della fuga degli animali preistorici di fronte all'eruzione di un vulcano.
Allo scopo di rendere meglio la scena, i fotogrammi erano dipinti a mano, in rosso.

METROPOLIS
(Metropolis)
regia: Fritz Lang
sceneggiatura: F. Lang e Thea von Harbou (dal romanzo omonimo di Thea von Harbou)
fotografia: K. Freund, G. Rittau
interpreti: B. Helm, A. Abel, G. Froelich, R. Klein-Rogge
Germania 1926 - 85 minuti

Metropolis è il primo vero grande film di fantascienza, la prima utopia negativa dello schermo. Inserito nel filone espressionista tedesco, che ha dato opere come *Il gabinetto del dottor Caligari, Nosferatu, Il dottor Mabuse, Metropolis* è un film grandioso, forse a volte inutilmente grandioso, ma ha influenzato buona parte del cinema di fantascienza seguente.
Nel XXI secolo una metropoli gigantesca viene governata da un dittatore, che vive in un grandioso giardino pensile insieme a suo figlio.
I suoi operai invece sono relegati in fabbriche sotterranee e tra essi predica la rassegnazione una giovane donna, Maria. Un inventore costruisce una donna artificiale che le assomiglia e spinge gli operai ad una rivolta che distrugge buona parte della città. Alla fine, il dittatore pentito, si riconcilia con il capo degli operai.

Le invenzioni visive più forti del film sono le due città contrapposte (quella dei padroni e quella degli operai: Lang ha dichiarato che la prima idea del film gli venne vedendo New York illuminata di notte), e il robot che sostituisce Maria. Il finale ottimista e conciliante, invece, per il quale insistette la sceneggiatrice e moglie di Lang Thea von Harbou, è incongruo e lascia la bocca amara: lo stesso Lang lo criticò più tardi.

KING KONG
regia: E.B. Schoedsack e M. C. Cooper
sceneggiatura: J. Creelman, R. Rose, da un'idea di Edgar Wallace.
scenografia: M. Larrinaga, B.L. Crabbe
musica: M. Steiner
effetti speciali: W. O' Brien, M. Delgado, E.B. Gibbons
interpreti: R. Amstrong, F. Wray, B. Cabot, F. Reicher, S. Hardy
USA 1933 - 100 minuti

La grande scimmia adorata dagli indigeni di un'isola che, catturata da una spedizione e portata a New York per divertire il pubblico, si ribella, ingaggia una battaglia titanica con tutte le tecnologie belliche dell'uomo e alla fine precipita dall'Empire State Building dopo aver gettato un'ultima occhiata disperata alla ragazza che lo ha affascinato, rimarrà una delle figure più affascinanti e più significative del cinema. *King Kong*, realizzato con grandi investimenti ed effetti speciali notevoli per l'epoca (sempre Willis O'Brien!), combina l'avventura esotica, con l'isola a forma di teschio, i riti ossessivi degli indigeni e la relativa zona da "mondo perduto" con animali preistorici, con il nascente filone della catastrofe urbana.

L'irruzione del gigantesco scimmione, prima nello spiazzo a cui è legata la ragazza bianca, poi (nella seconda parte del film) nelle strade, tra i palazzi e le ferrovie della città, non è altro che l'irruzione dell'immaginario collettivo nell'industria cinematografica (non a caso la spedizione arriva nell'isola proprio per girare un film). Ma l'industria culturale dominerà anche l'immaginario con uno dei suoi strumenti più tipici, la seduzione del corpo femminile: e King Kong, una straordinaria personificazione del lato selvaggio del desiderio, soccomberà a un'altra forma di desiderio. Certo non erano queste le intenzioni dei registi e del produttore: ma la grandezza di certi film sta proprio nel significare più di quello che gli autori hanno voluto dire.

L'ASTRONAVE ATOMICA DEL DOTTOR QUATERMASS
(The Quatermass Experiment)
regia: Val Guest
sceneggiatura: N. Kneale, R. Landau, V. Guest
effetti speciali: L. Bowie
interpreti: B. Donlevy, R. Wordsworth, J. Warner
USA 1956 - h. 1,20

Un missile sperimentale è precipitato alla periferia di un villaggio inglese.
L'operazione di salvataggio dei tre astronauti che trasportava è diretta dal progettista del missile, Quatermass.
Il dottor Quatermass riesce ad aprire il portellone: ne esce una figura in tuta, barcollando: è uno degli astronauti; degli altri non c'è traccia.
Da qui comincia la ricerca per sciogliere il mistero e si delinea sempre più il carattere di Quatermass, personaggio

tutto dedito alla scienza, che non si preoccupa degli altri e non tollera intrusioni; ma è proprio grazie all'intrusione / collaborazione di Lomax (un bravissimo Jack Warner) che il dottore riuscirà a venire a capo del caso.
Il film è considerato la prima pellicola sul cosiddetto "blob" la mortale sostanza informe, di varia origine, che minaccia l'umanità.
Il mostro è stato realizzato con una speciale sostanza gommosa e, nei primi piani, con "trippa da macellaio"; malgrado la stranezza, il risultato è efficace.

IL DOTTOR STRANAMORE
(Doctor Strangelove)
regia: Stanley Kubrick
sceneggiatura: S. Kubrick, T. Southern, P. George, dal romanzo di P. George
fotografia: G. Taylor
effetti speciali: W. Veevers
musica: L. Johnson
interpreti: P. Sellers, G. C. Scott, S. Hayden, K. Wynn, S. Pickens
Gran Bretagna 1963 - 1h. 34 m.

"Il dottor Stranamore, ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la bomba" questo il titolo integrale di un riuscitissimo esempio di fantapolitica cinematografica, e la prima incursione nel campo della science fiction di Stanley Kubrick.
Il dissacramento della guerra fredda, la meschinità del dissidio russo-americano, l'ignavia e l'incapacità dei potenti, l'ottusità dei militari, sono rappresentati in questo film con rara efficacia.
Molto validi gli interpreti. Peter Sellers interpreta magistralmente tre ruoli: l'inetto presidente Muffley, il timido Mandrake e il pazzoide dottore con la sua mano artificiale dai movimenti indipendenti; George C. Scott, nel ruolo del generale Turgidson, dimostra di avere ottime doti comiche; Sterling Hayden, il generale Ripper, che impazzendo dichiara una guerra personale contro i russi.
Le ultime scene, sottolineate da una dolcissima musica, mostrano sequenze di bombe atomiche che esplodono...
La conclusione è amara: qualunque cosa accada per l'umanità non c'è speranza, l'uomo resta sempre uguale con le sue egoistiche idee e la sua ottusità.
Una polemica, quella contro l'ottusità umana e la sua incapacità a modificarsi, che Kubrick ripeterà, anche se in forme diverse, nei film successivi.

GLI UCCELLI
(The Birds)
regia: Alfred Hitchcock
sceneggiatura: E. Hunter da un racconto di D. Du Maurier
fotografia: R. Burks
effetti speciali: L. A. Hampton
musica elettronica: R. Gassman, O. Sala
interpreti: R. Taylor, T. Hedren, S. Pleshette, J. Tandy, D. Weaver
USA 1963 (h. 1.59)

Gli uccelli è un bell'esempio di "fantastico quotidiano", cioè di un'opera in cui l'elemento disorientante è affidato a qualcosa che conosciamo benissimo e che, in un contesto normale, non ci terrorizza affatto.
La storia in fondo, ha la struttura classica di un film sull'invasione, in cui al posto dei mostri stanno degli "innocui" volatili. È l'operazione in cui Hitchcock è maestro, trasformare tranquille situa-

zioni di vita americana in veri e propri incubi. Qui si tratta degli abitanti di Bodega Bay, di Mitch Brenner e di sua madre, della sorellina Cathy, della maestrina Annie, e di Melanie, che è arrivata da fuori attratta da Mitch. Ma i loro incontri, la festa di Cathy, tutta la vita di Bodega Bay viene sconvolta: dapprima sono episodi isolati, poi in crescendo gli uccelli attaccano tutto e tutti, provocando disastri e costringendo gli abitanti a una difesa agitata quanto impotente.
Dopo un'angosciante lotta con gli uccelli nel chiuso di una stanza Melanie, ferita, viene portata all'ospedale in macchina tra stormi di uccelli fermi e silenziosi che circondano la casa, in una scena agghiacciante.
Quanti di noi, dopo aver visto il film, non hanno guardato con sospetto, almeno per qualche giorno, gli uccelli?

VIAGGIO ALLUCINANTE
(Fantastic Voyage)
regia: Richard Fleischer
soggetto: O. Klement, J.L. Bixby
sceneggiatura: H. Kleiner
fotografia: E. Laszlo
effetti speciali: L.B. Abbott, E. Kosa
interpreti: S. Boyd, A. Kennedy, R. Welch, D. Plesance, E. O'Brien
USA 1965 - h. 1,40

È la storia di un sottomarino miniaturizzato che viaggia all'interno del corpo umano con una equipe di medici ed un agente federale, per liberare da un ematoma uno scienziato famoso che ha scoperto il metodo di rendere permanente il processo di microminiaturizzazione.
Sono parecchie le scene passate alla storia per gli alti livelli spettacolari: l'attacco degli anticorpi; l'attraversamento del cuore; il lungo tragitto nei recessi della mente umana; in genere tutte le visioni interne del nostro corpo che, nel film, si rivela più affascinante di qualsiasi pianeta sconosciuto.
Fra gli interpreti si segnala il debutto cinematografico di Raquel Welch, ma anche l'ottima interpretazione di Arthur Kennedy nei panni del medico.

TERRORE NELLO SPAZIO
regia: Mario Bava
sceneggiatura: C. Cosulich, A. Roman, A. Bevilacqua, da un racconto di R. Pestriniero
fotografia: A Rinaldi
musica: G. Marinuzzi
interpreti: B. Sullivan, N. Bengell, A. Aranda, E. Marandi, J. Rassinov
ITALIA 1965 - h. 1,25

Due astronavi orbitano attorno ad un pianeta di un lontano e sconosciuto sistema. I due veicoli si apprestano ad atterrare quando all'improvviso vengono vertiginosamente attirati verso il pianeta.
Il comandante Mark è l'unico che riesce a mantenersi cosciente e a condurre la sua nave ad un atterraggio regolare. Gli uomini dell'equipaggio sono svenuti, ma appena ripresi i sensi si scagliano contro il comandante. Dura un attimo, poi tutti lentamente ritornano coscienti. Si mettono alla ricerca dell'astronave gemella, ma una volta ritrovata, scoprono che sono tutti morti, vittime della loro stessa furia.
I fenomeni strani si susseguono e sembra che esseri intelligenti cerchino di controllare gli astronauti quando essi sono addormentati o in stato di incoscienza.
I fatti dimostrano che è proprio così; uno degli alieni spiega al comandante: "Esistiamo su un diverso piano di vibrazioni del vostro, con tutti i poteri e i limiti di un'esistenza come questa... abbiamo bisogno soltanto di corpi che non ci oppongano la loro volontà".
Nonostante tutte le resistenze e gli sforzi opposti dagli astronauti gli alieni riescono nel loro intento e partono con l'astronave...
Una realizzazione dignitosa e a tratti interessante nonostante la povertà dei mezzi.

2001: ODISSEA NELLO SPAZIO
(2001: a space Odissey)
regia: Stanley Kubrik
sceneggiatura: S. Kubrick, A. C. Clarke
fotografia: G. Unsworth
effetti speciali: S. Kubrick, W. Veevers, D. Trumbull
musica: R. Strauss, G. Ligeti, A. Khachaturian
interpreti: K. Dullea, G. Lockwood, W. Sylvester, D. Richter, E. Bishop
Gran Bretagna - 1968 - h. 2,10

Un monolite scoperto sulla luna, che genera un forte campo magnetico, potrebbe racchiudere in sé il segreto del mondo, della vita.
Per approfondire le ricerche, un'astronave parte verso il pianeta Giove, con cinque scienziati a bordo, di cui tre in stato di ibernazione, e un sofisticato computer, che causerà la morte di quattro astronauti.
Sopravvive Bowman che prima riesce a bloccare il computer, poi scoprirà il significato di quel monolite trovato sulla Luna, che continua ad inviare un segnale radio verso Giove, dove forse gli sarà rivelato il segreto dell'origine della vita.
Nelle immediate vicinanze di Giove, Bowman perde il controllo e viene proiettato negli spazi infiniti, tra mondi e galassie, dove la dimensione del tempo è completamente mutata: egli si rivede allo stato embrionale e al tempo stesso sul letto di morte in procinto di iniziare un'altra avventura.
L'incontro tra Kubrik e Clarke ha prodotto uno dei film più significativi della fantascienza e di tutta la cinematografia degli anni Settanta, contribuendo anche ad avvicinare a questo genere nuovi strati di pubblico. Gli interrogativi sulla vita e sul destino dell'uomo, che potrebbero far pensare a un'opera pesante e difficile, sono risolti invece con sequenze di immagini vivissime che rimangono a lungo nella memoria, al-

cune delle quali diventate ormai proverbiali, come quella degli ominidi che scoprono la clava accompagnati dal "Così parlò Zarathustra" di Strauss, le astronavi che entrano nell'astroporto al ritmo del valzer di un altro Strauss, e l'incredibile sequenza di luci forme e colori che accompagna la fuga di Bowman oltre il tempo.

ARANCIA MECCANICA
(A Clockwork Orange)
regia: Stanley Kubrick
fotografia: J. Alcott
sceneggiatura: S. Kubrik da un romanzo di A. Burgess
musica elettronica: W. Carlos
interpreti: M. McDowell, P. Magee, W. Clarke, M. Bates, P. Ferrell, C. Francis, M. Karlin
Gran Bretagna 1971 - h. 2,17

In un imprecisato anno a venire, ma assai vicino al nostro, la violenza è divenuta un fenomeno dilagante, l'occupazione fondamentale di gruppi organizzati di ragazzi.

Uno di questi giovani viene arrestato per aver ucciso un'anziana zitella.
Durante la detenzione, egli accetta di sottoporsi ad un esperimento che dovrebbe sopprimere i suoi istinti violenti.
Dopo la cura, fatta di filmati di una violenza inaudita, il giovane diventa un sottomesso, incapace di reagire e di ribellarsi.
Uscito dal carcere capita per caso nella casa dove un giorno aveva seviziato la giovane moglie di uno scrittore. Il marito, ora inchiodato su una sedia a rotelle, riconosce il ragazzo ed organizza una terribile vendetta. Il mattino presto, lo scrittore fa salire a tutto volume, le note della "Quinta" di Bethoveen, una musica adorata dal giovane, ma che ora

gli è divenuta insopportabile, perché è stata usata come sottofondo della sua cura.
Questi non resiste e finisce per gettarsi dall'alto della sua camera. Ma non muore e viene usato dal governo come pretesto per un cambiamento di politica.
Da delinquente a nuovo simbolo positivo: ecco il singolare destino di chi una volta era stato una minaccia per la società.
Il finale vuole, almeno in parte, essere moraleggiante; a Kubrick più di ogni altra cosa interessa far conoscere un certo volto della società: l'istrionismo, la falsità, il gioco di interessi che la condizionano.
Se l'intenzione è scontata, originale è il modo di esprimerla: le scenografie e gli interni sono accuratissimi; singolare il dialogo, appositamente forzato in certi momenti; ottima la musica e gli adattamenti musicali da grandi opere.

SOLARIS
regia: Andrei Tarkovsky
sceneggiatura: A. Tarkovsky, F. Gorenstein, dal romanzo di S. Lem
fotografia: V. Youssov
musica: E. Artemiev
interpreti: D. Banionis, N. Bondarchuck, Y. Yarvet, A. Solintsin
URSS 1972 - h. 2,35 nella versione originale

Nella pubblicità italiana, accanto a grandi immagini di astronavi e satelliti, spiccava una dicitura: "La risposta sovietica a 2001".
La copia italiana è quasi irriconoscibile, rispetto all'originale, mancano circa tre quarti d'ora di film, tra cui scene significative. Inoltre nuoce un doppiaggio incredibilmente penoso.

Solaris è un mondo ai margini della Galassia sul quale si estende uno sconfinato oceano pensante; intorno ad esso orbita una stazione di studio con a bordo tre scienziati, di cui uno è appena arrivato per sostituirne un altro che si è misteriosamente suicidato.
L'oceano ha capacità misteriose ed influenze notevoli sui terrestri: è capace di creare immaigni solide, vive di persone morte o lontane, come avviene ad uno dei protagonisti che si trova davanti l'immagine della moglie, scomparsa da tempo. Al primo impulso di rifiuto subentra nel terrestre la curiosità e l'ansia di rendere indipendenti dalla sua presenza queste immagini che non possono sopravvivere senza di lui.
Si libera una prima volta della "moglie", spedendola lontano con un razzo, ma se la ritrova davanti dopo poco; cerca di allontanarsi senza di lei, ma questa sfonda la paratia metallica per raggiungerlo.

Tramite questa "creatura", lo scienziato cerca di entrare in contatto con l'oceano: la sua manovra riesce e lo strano alieno crea per lui solo, un nuovo mondo, facendolo diventare parte del pianeta.
Tarkovsky ha creato un film molto suggestivo, tutto giocato sulla memoria e l'aspirazione agli affetti, che nell'incontro con l'ignoto si potenziano e trovano la via di una ambigua risoluzione.

BLADE RUNNER
regia: Ridley Scott
sceneggiatura: H. Fancher, D. Peoples, dal romanzo di Philip K. Dick
fotografia: J. Cronenweth
Interpreti: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young
USA 1982 - h. 2,00

È un film di caccia, di inseguimento, di morte violenta, sullo sfondo di una Los Angeles del 2019, in bilico tra una megalopoli, sognata da un architetto futurista e un immensa, verminosa Chinatown.
È la storia di un ex-poliziotto, costretto a tornare in servizio per ritirare dalla circolazione un quartetto (due uomini e due donne) di replicanti, androidi prodotti dall'ingegneria genetica, così perfezionati da risultare non distinguibili dai normali esseri umani.
È un investigatori che ricorda Sam Spade o Philip Marlowe, ma inquinato da funzioni e poteri alla Mike Hammer.
Fa un lavoro sporco e lo sa. Agisce in un ambiente metropolitano che è, per definizione, il teatro d'azione del cinema "nero".
Scott insiste sulle clausole stilistiche del genere: luci radenti al neon che filtrano attraverso tende veneziane; voce narrante fuori campo; persino la donna fatale della storia (Sean Young) ha l'aspetto di una "dark Lady" di quarant'anni fa: acconciatura alla Mary Astor, tailleur con le spalle quadrate, occhi profondi.
Anche lei, come i quattro fuggitivi è una replicante del tipo "Nexus 6", ma ancora più sofisticata, tanto che basta l'amore per umanizzarla completamente, per trasformarla da aliena a donna.
A livello tematico "Blade Runner" saccheggia dalla mitologia letteraria, teatrale e cinematografica (Frankenstein, Metropolis, Il gabinetto del dottor Caligari).
È difficile però negare il suo fascino visivo, la sagacia con cui, servendosi dell'alta tecnologia hollywoodiana, Scott ha saputo creare un amalgama suggestivo di materiali così diversi ed elaborare un universo fantastico e labirintico, così eccitante nella sua commistione di autoveicoli spaziali, pioggia, effetti luminosi, pupazzi meccanici, pubblicità, moda punk, squallore della decadenza ed espressione prospettiche architettoniche del futuro.

(Morando Morandini)

E.T. L'EXTRATERRESTRE

regia: Steven Spielberg
interpreti: D. Wallace, P. Coyote, H. Thomas
USA 1982 - h. 1,54

Dopo questo film Spielberg è stato definito il Perrault dello schermo; egli predica l'amicizia universale con le invenzioni e le macchine spettacolari che più si adattano a descrivere il sogno e l'utopia.
Come nelle vere favole emergono varie tematiche su cui riflettere: il bisogno di una casa, la voglia di tornarvi; il mitico incontro con il magico, il diverso, nel nostro caso l'extraterrestre; l'amicizia tra due esseri, diversi tra loro, ma entrambi bambini.
E.T. è un nanerottolo, arrivato da qualche strana galassia, ha poteri telepatici, un cuore rosso che gli illumina il petto, un dito assai suggestivo, un'andatura molto goffa, ma soprattutto trema di paura. Anche Elliot, il bambino di dieci anni che lo scopre nel suo giardino è terrorizzato. Ma, a parte la paura iniziale, i due diventano amici. Il nuovo arrivato viene infatti nascosto nell'armadio dei giochi, nutrito di vegetali, educato a dire qualche parola: questo basta ad E.T. per far capire ai suoi ospiti che il suo maggior desiderio è di tornarsene a casa. Elliot, insieme alla sorellina e al fratello maggiore, aiuta E.T. a costruirsi un rudimentale radar per mettersi in contatto con l'astronave. Ma nel frattempo la polizia dà la caccia a questo strano essere e, nonostante i camuffamenti e le corse, riesce a prenderlo e ad affidarlo ad un equipe di medici.
E.T. la scampa, non certo per merito della scienza umana, ma per il bene che gli vuole Elliot e per l'entusiasmo con cui i ragazzi della città si coalizzano contro gli adulti.
Finalmente arriva l'astronave e anche il momento degli addii...

WARGAMES. GIOCHI DI GUERRA

regia: John Badham
sceneggiatura: L. Lasker e W. F. Parkes
musica: A.B. Rubinstein
interpreti: M. Broderick, D. Coleman, J. Wood, A. Sheedy
USA 1983

"Giocate agli scacchi, non fate la guerra".
È questo il condivisibile epilogo di un paradosso allarmante in cui David, studente liceale molto ingegnoso, si trova mentre gioca con il suo computer e riesce a inserirsi nel cervellone cha ha programmato la rappresaglia nucleare americana a un eventuale attacco sovietico. Dopo aver cominciato per gioco, divertendosi a sfidare la macchina pensante, viene il momento in cui il ragazzo non è più in grado di controllarla. Poiché i generali credono davvero a un'aggressione, e si preparano a lanciare i missili che potranno fare milioni di morti, bisognerà chiamare in soccorso il papà del cervellone e ricorrere all'inventiva del birbante.
Wargames è quanto ci voleva per mettere alla berlina i guerrafondai che si affidano alla tecnologia per accrescere la diffidenza nei confronti della cibernetica e addebitare ai computer le responsabilità che essi dovrebbero assumersi,

rappresentando con modi tragicomici l'universo fantastico dei giovani d'oggi e la fragilità di tutti i sistemi di difesa che non prevedono la crisi di coscienza.

ORWELL 1984
(Nineteen Eighty-Four)
regia: Michael Radford
sceneggiatura: M. Radford dal romanzo "1984" di G. Orwell
fotografia: Roger Deakins
musica: Dominic Muldowney, Eurythmics
interpreti: John Hurt, Richard Burton, Suzanna Hamilton
Gran Bretagna 1984 - 101'

Film tratto dal romanzo che George Orwell scrisse negli anni più bui dello stalinismo.
Nel paese di Oceania il Partito ha diviso la gente fra gli iscritti al "partito esterno" ed al "partito interno". Tutti insieme assistono a cinegiornali che esaltano la guerra contro l'Eurasia e l'Estasia e mostrano persecuzioni contro i seguaci del grande eretico Goldstein. Ma Winston Smith, un impiegato del Ministero della Verità, addetto ad eseguire gli ordini della censura volti a correggere la memoria storica (cioè ad alterare pezzi giornalistici già scritti), è fra quanti si ribellano allo stato. Seguito dalle onnipresenti immagini, su gigantografie o teleschermi, del Grande Fratello, il suo primo atto di rivolta è quello di tenere un diario, che ha inizio il 4 aprile del 1984. La sua tensione alla libertà trova una complice in Giulia, addetta alla sezione porno del ministero dell'Amore. Dopo alcuni appuntamenti segreti i due però vengono sorpresi dalla Polizia. Il Sistema prevede che gli eretici si autodenuncino prima della condanna a morte. Così Winston dovrà ammettere secondo il volere di O'Brien, l'inquisitore del Partito, che due più due fa cinque. Dapprima resiste, poi davanti a dei topi inferociti, desiste ed accusa se stesso e Giulia proclamando il suo amore per il Grande Fratello. Alla fine tutto è tornato nell'ordine.

BRAZIL
regia: Terry Gilliam
sceneggiatura: T. Gilliam, T. Stoppard, C. McKeown
fotografia: R. Pratt
musica: M. Kamen
interpreti: J. Pryce, R. De Niro, M. Palin, K. Greist, K. Helmond
USA 1985 - h. 2,10

L'ultima cosa che George Orwell poteva immaginare era probabilmente una parodia di "1984". Invece è successo ad opera di Tery Gilliam, americano proveniente dal gruppo inglese dei Monthy Python, alleatosi con il celebre Tom Stoppard.
Siamo in un futuro da romanzo visionario, in una società assolutamente improbabile: dominata da un potere tirannico, che scheda i cittadini e li espone ai più brutali assalti della polizia, ma dove c'è anche spazio per i negozi di lusso, per i ristoranti alla moda, e per la vanità delle signore.
In questo cocktail di vecchi costumi e di tecnologia avveniristica, l'impiegatuccio Sam, addetto al Ministero dell'Informazione, conduce la sua grama vita, tutto mamma e capoufficio, finché si innamora perdutamente di una irrangiungibile sconosciuta. Sogna di essere un angelo con le ali d'argento e di baciarla nell'alto dei cieli, ma la realtà è un incubo infame. Perché, in seguito all'errore di un computer, c'è stato uno

scambio di persona, e un poveraccio è stato ucciso dalle guardie; perché in città circolano terroristi che provocano stragi; e perché un idraulico "autonomo" ha fatto irruzione in casa di Sam con la pistola spianata...
D'ora in poi Sam ribalta se stesso; pur di rintracciare Jill si fa trasferire, sfida la polizia, e quando la ragazza gli dice di sì, si tuffa su di lei. Accusato di cospirazione viene chiuso in cella di rigore; scappa, provoca gigantesche esplosioni, scopre che Jill è morta, sogna di fuggire con lei, e ci lascia, ormai pazzo, mentre canticchia "Brazil".
Dunque un film sarabanda, il cui filo logico è rappresentato dal pessimismo dei suoi autori, per i quali la dolcezza dell'amore sarà negata in una società che avrà ereditato tutte le nostre violenza, ma anche un film-spettacolo come pochi. Costruito con una fantasia strepitosa da truccatori e scenografi di gran classe, e gremito di idee balzane che lo seminano di sorprese, anacronismi buffissimi, figure mostruose, per cui la macchina dell'imprevisto gira a pieno regime e ovunque soffia il vento della follia.

TERMINATOR
regia: James Cameron
soggetto e sceneggiatura: J. Cameron e Gale Ann Hurd
fotografia: Mark Goldblatt
effetti speciali: Stan Winston
interpreti: Arnold Schwarzenegger, Michael Biehn, Linda Hamilton
USA 1985 - h. 1,47

Siamo ai giorni nostri. Un impassibile killer suona alla porta di due signore e, dopo aver chiesto il loro nome, le elimina senza esitazioni. Le due signore non hanno nulla in comune tranne il nome: Sarah Connor. Una terza Sarah Connor sfugge per un soffio all'assassino grazie all'aiuto di uno strano uomo. Si scopre che sia il killer che il salvatore della donna provengono dal futuro, da una società in cui il potere è detenuto dalle macchine, computer ed automi, le quali mirano alla definitiva eliminazione del genere umano dalla faccia della terra. Il killer è in realtà un cyborg, una macchina con elementi biologici. Essa è programmata per uccidere colei che potrebbe divenire la madre del capo della resistenza dei pochi umani ancora sopravvissuti alla sistematica distruzione. Si può cambiare il futuro intervenendo sul passato? Oppure nonostante tutti gli sforzi, o proprio grazie a questi sforzi, il destino si dipana inesorabile? La lotta tra l'uomo e la macchina per uccidere, qualunque sia il suo esito, non potrà cambiare il corso delle cose.

ALIENS. LO SCONTRO FINALE
regia: John Cameron
interpreti: S. Weaver, M. Biehn, C. Hann, L. Heriksen
Gran Bretagna 1986

Dopo 57 anni di ibernazione, l'unica sopravvissuta ad uno scontro spaziale con una terribile creatura aliena, fa ritorno nello spazio con una nuova missione che ha lo scopo di distruggere qualsiasi forma di alieno battagliero esistente nello spazio.
Ed infatti viene ben presto individuata su un pianeta un'intera colonia di alieni dall'aspetto gelatinoso e dal sangue più corrosivo di qualsiasi acido.
È su questo pianeta che la Weaver scopre un'altra sopravvissuta, una bimbetta bionda, sporca e terrorizzata.
Al gruppo di astronauti non resta che

ingaggiare una battaglia all'ultimo uomo contro gli alieni e la mamma di questi, che sforna uova a gettito continuo.
In questo film le creature extraterrestri sono viste come nemico mortale che ha come scopo la distruzione della terra, e la fantascienza sposa il genere orrorifico in un crescendo di emozioni basate sulla paura che incutono i mostruosi esseri gelatinosi, fino ad arrivare alla notevole sequenza finale, in cui la mamma-aliena e quella terrestre (S. Weaver) difendono, all'ultimo sangue, le rispettive creature.

CORTO CIRCUITO
(Short Circuit)
regia: John Badham
sceneggiatura: S.S. Wilson, B. Maddock
fotografia: N. McLean
effetti speciali: Dream Quest Image
musica: D. Shire
interpreti: E. Sheedy, S. Guttemberg, F. Stevens
USA 1986

La storia è quella di un robot che, progettato come sistema intelligente per usi strategici, per un banale incidente sfugge al controllo e se ne va.
Il suo nome è Number Five, Numero Cinque. Ma il robot non vuol essere un numero e non vuol essere soltanto una macchina. Egli si scopre infatti, oltre all'intelligenza, anche una notevole autonomia e un'anima.
Riesce a pensare, dire e fare cose, che lo convincono di essere una creatura vivente.
I suoi costruttori lo inseguono per smontarlo e vedere cosa non ha funzionato, poiché di disfunzione si tratta, secondo loro.
Da qui parte un carosello divertente e movimentato: il robot ribelle nel frattempo ha trovato un'alleata, che si sente coinvolta nei suoi problemi.
Una ragazza sola, un automa e, contro di loro, l'esercito degli Stati Uniti.
Una situazione classica che provoca immediatamente una scarica di simpatia sui fuggitivi.
In modo scanzonato e divertente il paradosso del robot vivo e autonomo arriva a farsi in un certo senso "racconto morale". Un discorso sulla vita, una piccola riflessione sui concetti etici dell'esistenza, sui destini di salvezza dell'uomo, riassumibili in un'affermazione: "La vita non è una disfunzione".

QUELL'ULTIMO GIORNO
(Pisma Miortvovo Tchgloveka)
regia: Konstantin Lopushanski
soggetto e sceneggiatura: K. Lopushanski, V. Rybakov, B. Strugacki
fotografia: Nikolai Prokopcev
musica: A. Zhurbin, G. Fauré
montaggio: T. Poulinoi
scenografia: E. Amshinskaya
interpreti: Rolan Bykov, Iosif Ryklin, Viktor Michailov, Aleksander Sabinin, Svetlana Smirnova.
URSS 1986

Il "disastro" è avvenuto. Le bombe sono cadute.
Un vecchio scienziato è sopravvissuto con poche altre persone all'interno di un museo.
Attraverso alcune lettere egli narra i primi giorni di un crepuscolo che non promette fine. Racconta la disperata difficoltà di ogni giorno, l'assurdo di una legge marziale imposta da una autorità fantasma, la morte della moglie ed il suo seppellimento tra i reperti del museo, il suicidio di un compagno di

sventura. Alla fine lo scienziato abbandona gli altri rifugiati che raggiungono un bunker più sicuro. Rimasto solo accoglie alcuni bambini cui in precedenza erano state sbarrate le porte perché contaminati, e insieme a loro trascorre il Natale.
Poi il vecchio muore e i giovani si incamminano verso un avvenire nel quale c'è ancora speranza, o almeno luce.

SALTO NEL BUIO
(Innerspace)
regia: Joe Dante
sceneggiatura: J. Boam e C. Proser
fotografia: A. Laszlo e D. Worth
effetti speciali: D. Muren, R. Bottin, M. Wood
interpreti: D. Quaid, M. Short, M. Ryan, K. McCarthy, F. Lewis
USA 1987 - h. 1,50

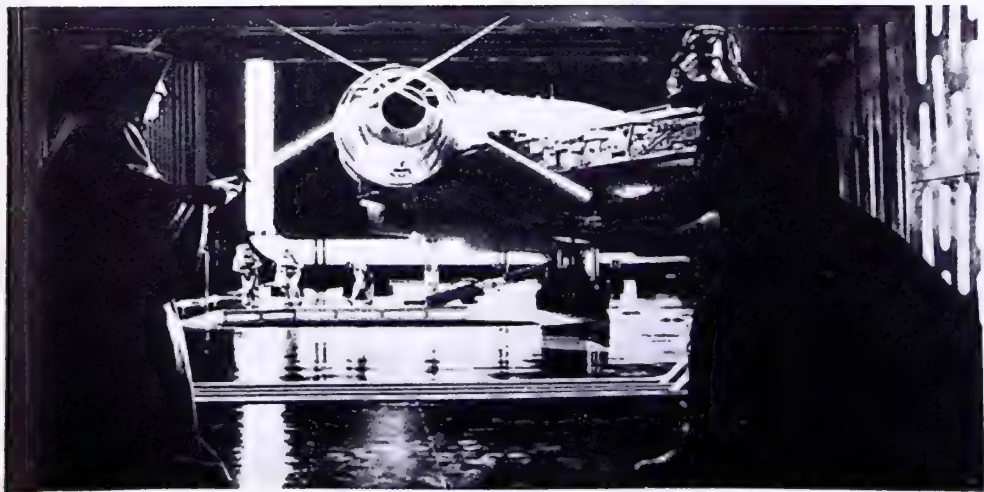
Il viaggio all'interno del corpo umano non è una novità per il cinema della fantascienza (basti ricordare "Viaggio allucinante" di Fleischer), ma l'entusiasmo con cui esperti degli effetti speciali e scenografi fantasiosi disegnano gli spumosi anfratti, i viscidi corridoi, gli oscuri labirinti che abbiamo dentro di noi, è sempe nuovo ed esprime notevole originalità.
Questa volta il corpo umano è percorso da un batiscafo nel quale alloggia Tuck Pendelton, un tenente americano prestatosi per un esperimento segreto inteso a misurare la resistenza umana ad un innesto molecolare.
Siamo nei laboratori della Silicon Valley. Nel fatale momento in cui Tuck miniaturizzato, sta per essere siringato in un coniglio, un gruppo di scienziati malvagi, provocano un putiferio. Ne deriva che Tuck finisce dentro Jack Putter, un timido commesso al quale il medico ha consigliato di evitare le emozioni... Sentendosi nell'interno un estraneo che gli parla e lo guida, Jack teme di impazzire, poi lega il proprio destino a quello di Tuck. Inseguito dai perfidi che stanno compiendo un analogo esperimento, riesce a resistere alle tempeste cardiache, si innamora di Lidia (la fidanzata di Tuck), sfugge agli agguati, assume le fattezze di un boss mafioso, e finalmente con uno starnuto espelle l'amico. Che, debitamente riportato a misure umane, fra l'esultanza generale, sposa la sua bella, ignaro dei brutti scherzi che gli stanno preparando certi infami nanerottoli.
Sapendo che "Salto nel buio" ha per produttore esecutivo Steven Spielberg e per regista Joe Dante ('Gremlins' - 'Explorers'), si può immaginare la qualità dello spettacolo; Joe Dante manda infatti a tutto regime una macchina di sorprese che sublima l'avventura impossibile, con un ritmo senza soste che eccita la fantasia, facendo costantemente sorridere.

(Giovanni Grazzini)

FRATELLO DI UN ALTRO PIANETA
(The Brother from another Planet)
regia: John Sayles
sceneggiatura: J. Sayles
fotografia: E. Dockerson
colonna sonora: M. Daring
interprete: Joe Morton
USA 1987

Il cinema indipendente americano riserva spesso soprese eccellenti.
"Fratello di un altro pianete" è un film scritto, diretto e montato da John Sayles, che ancora una volta conferma la sua genialità, confezionando una grade-

volissima opera cinematografica, che ripercorre le orme di "E.T.".
L'alieno questa volta non è una sofisticatissima macchina elettronica, fenomeno commerciale sfruttato in ogni modo, bansì uno spaurito, tenerissimo e simpatico "fratello di colore", umano in tutto e per tutto, tranne che per i piedi da fauno a tre dita (ma nemmeno la sua partner se ne accorge).
Brother, così viene chiamato l'alieno, precipita con la sua navicella spaziale nel porto di New York, vicino alla statua della Libertà.
Raggiunta a nuoto Ellis Island, dimostra subito le sue doti extraterrestri, curandosi pranoterapeuticamente una brutta ferita riportata nella collisione.
Guardingo e incuriosito, Brother si aggira nelle strade notturne, giungendo proprio all'Ufficio Immigrazione, dove, appoggiando le mani sul muro, capta le voci di esseri che sono passati di là nei vari anni: voci che in crescendo di volume e di quantità lo stordiscono ancora di più.
È solo, alieno, confuso, emarginato e anche negro.
Si ritrova ad Harlem, popolata di fratelli con la pelle come la sua, ma con i quali non può comunicare.
Riuscitissime le gag dei vari incontri di Brother. Ben caratterizzati anche i due alieni che lo perseguitano per riportarlo all'ovile: due "bianchi" vestiti di nero, robotizzati nei movimenti simmetrico-sincronizzati.
Alla fine Brother riesce a seminare i due inseguitori e resta a vivere, nel bene e nel male, con i suoi fratelli terrestri.

Sezione 8
Video e computer art

CHE FANTASTICHE TECNOLOGIE!

Quando l'arte si impadronisce della tecnica, ne sospende il ritmo puramente operativo, la piega a un uso che è difforme da quello del suo progetto originale, la proietta in un tempo che non è quello della sua esistenza usuale, eppure è sempre un tempo sociale, capace di organizzare in una *forma* le reazioni dello spettatore. Questo, certo, l'arte l'ha sempre fatto. Perché stupirsi allora se continua a farlo utilizzando le tecniche elettroniche, il video e il computer? Perché queste tecniche, che sono già modi di organizzazione dell'immaginario collettivo *in quanto tecniche*, anche prima dell'eventuale intervento dell'artista, pongono dei problemi nuovi. All'artista e a noi.
Nel momento in cui riprende delle scene fittizie o reali con la telecamera e le monta in elettronica, le provoca e le riorganizza con gli effetti speciali; nel momento in cui utilizza dei monitor o dei nastri magnetici e li riambienta dentro scene tecnologiche o naturali, ricche o povere; nel momento in cui concepisce e scrive un software per creare delle immagini di sintesi; in tutti questi momenti l'artista non può mai dimenticare che questi suoi nuovi mezzi espressivi non sono vergini, sono già degli *scenari* determinati socialmente con un loro ruolo nella nostra vita quotidiana.
Il monitor non è un materiale grezzo, è il formato dello spettacolo domestico della televisione, o la pagina su cui il computer scandisce moltissimi dei nostri atti lavorativi, dei nostri momenti di tempo libero. Insieme, la televisione e il computer sono dei certificatori di realtà tra i più potenti, sono il legame privilegiato tra i nostri gesti e il senso delle cose. Per questo stimolano cosi tanto la fantasia degli artisti che li utilizzano: probabilmente perché è eccitante tendere una trappola all'osservatore, al pubblico, fargli credere che li c'è una televisione, o un videogioco, e attraverso questi oggetti tecnologici ribaltare il loro discorso, suggerire un nuovo "senso delle cose", o per lo meno suscitare un dubbio radicale su quello che pensavamo essere il "senso delle cose".
Ma non è ancora questa la difficoltà maggiore. Perché la mediazione che le tecnologie elettroniche stabiliscono fra noi e il senso delle cose non è la mediazione lineare e consequenziale della parola scritta, del libro, che *ordina* il flusso delle cose e *riduce* il suo caos a uno schema pensabile (anche se destinato poi a muovere le nostre emozioni): è la mediazione circolare e onnicomprensiva del mondo dell'immagine, in cui più significati e più livelli di lettura possono coesistere e coesistono, una mediazione "magica", per così dire, un universo complesso in cui nulla della ricchezza del reale sembra perdersi, in cui anzi il reale stesso sembra costituirsi.
Basti pensare a due esempi che a tutta prima sembrano molto poco "artistici": la pubblicità e il videoclip musicale. Quando nacque la videoarte, negli an-

nni Sessanta, la parola d'ordine era: "il video contro la televisione". La versatilità, l'immediatezza della tecnologia video (rispetto, per esempio, alla pesantezza e alla lentezza del processo produttivo del cinema) sembravano assicurare alle prime telecamere portatili e ai primi nastri magnetici gestibili al di fuori dei grandi studios televisivi il ruolo di alfieri di un'esperienza estetica diffusa, di una "guerriglia" artistica capace di distruggere il falso e ovattato senso comune dei media per far scoprire magari che il senso non c'era o che andava trovato in un coraggioso ribaltamento delle abitudini percettive. In questo sta la grandezza dei pionieri della videoarte, in primo luogo di Nam June Paik con le sue esperienze di ristrutturazione del tempo e dello spazio operate con il video. Oggi è la stessa evoluzione dei media, della televisione, a togliere il terreno sotto ai piedi a questa pratica. I nuovi effetti speciali elettronici, al momento del loro apparire, determinano un cambiamento dello sguardo dello spettatore del tutto analogo a quello teorizzato dagli esponenti della videoarte; la pubblicità, al di sotto dei riferimento letterale al prodotto da reclamizzare, introduce spesso dei dubbi sull'ordine usuale delle cose perfino più radicali di quelli cui sono abituati i frequentatori delle vernici d'arte. Poi, nell'uno e nell'altro caso, la ripetizione ossessiva dei messaggi azzera rapidamente questi effetti e bisogna aspettare il prossimo effetto speciale, il prossimo spot per rivivere un nuovo brivido.

Ecco perché la video arte, oggi, se vuole conservare un ruolo in questa situazione, se vuole creare uno sfasamento della percezione che conservi un valore cognitivo oltre alla facile magia dell'elettronica, deve misurarsi con un procedimento ipotetico che ha qualche parentela con quello della fantascienza. "Che cosa succederebbe se...?": non "che cosa succederebbe se questa o

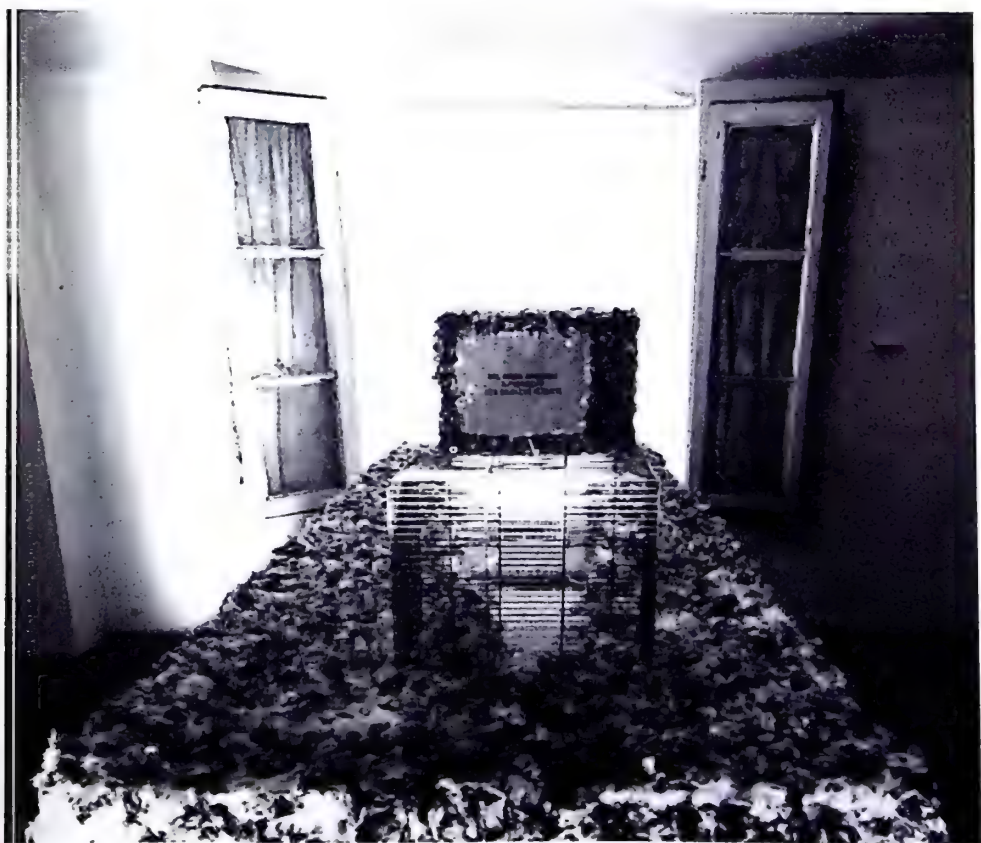
quella legge fisica, questo o quell'avvenimento storico non fossero o non fossero stati quello che sono", certamente; ma "che cosa succederebbe se questa o quella caratteristica del mezzo che sto usando non fosse più una caratteristica del mezzo, ma della realtà". La classica "videoarte" si è oggi frammentata, i suoi procedimenti sono passati per osmosi al videoteatro (documentazione o ricreazione sul video di opere teatrali), alla fiction televisiva più intelligente, a quella galassia di frammenti dalla difficile classificazione che è la ricerca video contemporanea. E il video incontra spesso la fantascienza, o prendendo a prestito situazioni e figurazioni o riproducendo quel suo procedere ipotetico di cui si è detto, o magari su tutti e due i terreni.

Due esempi diversissimi presi dal materiale presentato in questa rassegna.

In *57/318*, video del catalano J. Bastida, una telecamera riprende delle scene di vita quotidiana nelle strade di Barcellona, le accelera e le monta in successione vertiginosa, per riprodurre la percezione di un fittizio cyborg, un uomo con la telecamera al posto della testa: fino a condensare in 5' gli avvenimenti di tutta una giornata. *Max Headroom*, il popolare presentatore televisivo sintetico creato da Annabel Jankel e Rocky Morton, nasce dal passaggio al computer dei dati della personalità di un coraggioso giornalista televisivo morto

in un incidente: e nel suo universo l'esistenza reale e quella sintetica, dentro al computer, finiscono per confondersi. Così l'immagine elettronica finisce per diventare un commento e una metafora della nostra stessa vita immersa in questo nuovo ambiente artificiale.
Altre volte è il viaggio del tempo a funzionare come catalizzatore di un discorso sull'immaginario, come in *Stations* di Bob Wilson. Nei video de *L'immaginario scientifico* di Gianni Toti, invece, il materiale di partenza è dato da immagini e linee di ragionamento rigorosamente scientifiche, che l'autore monta e commenta in modo da far nascere un'esperienza estetica genuina, sul filo del rasoio di incredulità e meraviglia.
Quanto all'immagine sintetica, la computer animation in 3D sta compiendo passi avanti verso tecniche di generazione sempre più sofisticate e realistiche. La qualità "fantascientifica" di questi lavori è largamente indipendente dal loro contenuto, perché lo spazio della grafica computerizzata in movimento è sempre più il vero spazio dell'immaginario tecnologico contemporaneo (vedi per esempio i romanzi di William Gibson, *Neuromante* e *Count zero*, i cui protagonisti vivono una vera e propria vita proiettandosi mentalmente nel "cyberspazio", lo spazio interno del computer). Eppure risultati di grande impatto visivo si ottengono anche con macchine alla portata di tutti (o quasi) se si è capaci con pazienza di intervenire sul software, di esplorare testardamente tutte le possibilità delle schede grafiche. Lo dimostrano i lavori che presentiamo, da quelli "pionieristici" di Adriano Abbado alla produzione più recente del gruppo Correnti Magnetiche (fondato da Mario Canali e Riccardo Sinigaglia): *Urbana, Gates, Citazioni*, non a caso premiati in sedi internazionali qualificatissime come il Siggraph e il Festival Arte Elettronica di Linz, propongono un uso della computer animation in cui lo sforzo di spingere i sistemi impiegati fino al limite delle proprie possibilità - e in certi casi un filo oltre - è in funzione di un progetto molto lucido, di una pratica di traduzione di concetti in immagini e ritmi. Ma non è un caso che poi sia lo spazio urbano a fare da protagonista in molti di questi lavori, come dimostra la selezione preparata da Maria Grazia Mattei.

La videoscultura di Nicola Frangione, che ci riporta a una concezione e a una realizzazione più vicina a quelle della videoarte tradizionale, tocca però col suo silenzio e con la sua sbigottita immobilità alcuni dei punti che abbiamo cercato di sollevare qui. La dialettica fra natura e artificio (realizzata nell'accostamento fra un monitor e le piume di cui è cosparsa la struttura) si realizza con una assenza che domina tutta la scena: assenza dell'uccello nella gabbia vuota, assenza dell'immagine dal video, assenza dell'artista che, con una scritta sul monitor, annuncia un ritorno che lo spettatore attenderà invano.

Con una sola immagine, densa e sfuggente, il rapporto tradizionale fra il segno (le piume, la gabbia, l'annuncio sul video) e l'oggetto a cui ci si riferisce (l'uccello, l'artista) viene messo in dubbio: come se una qualche catastrofe non detta avesse appena avuto luogo e lasciasse solo una debole eco, una lieve consolante disperazione. È un'altra immagine che ci ricorda la fantascienza, un altro indizio che la nostra percezione sta cambiando.

Sezione 8

Video e computer art

Mezzago, Bloom

COMPUTER E SCIENZA - Giovedì 20 ottobre, ore 21.00

G. Toti	Da L'immaginario scientifico:	Italia '86	
	L'arnia cosmica		8'
	Dialogo digitale del corpo umano		4'
	Ordine e caos		10'
A. Abbado	Voyager	Italia '84	5'
	Orbital city	Italia '85	6' 17''
Correnti magnetiche	Narciso e Paolo	Italia '86	4' 30''
	Urbana	Italia '87	5'
	Gates	Italia '88	5'
	Radiodramma	Italia '88	1' 30''
	Citazioni	Italia '88	2'
	Da "Viaggio in Italia" / saggio di lavoro		5'
Marco Facincani	Frattali. Studio sull'insieme di Mandelbrot	Italia '87	10'
Oltre la metrolopoli. Selezione di computer animation sulla città a cura di Maria Grazia Mattei		Italia '88	55'

VIDEO - Giovedì 27 ottobre, ore 21.30

Elio Lamari / Macchine di bosco	Minotauro	Italia '85	15'
A. Flaquer, A. Hormachea, etc.	Every day thinghs are getting worse	Spagna '84	12'
J. Bastida	57/318	Spagna '85	5'
R. Xavier, F. Vilaverde	Viuda Gomez	Spagna '85	12'
M. Sordillo	Mr. Bogart e Dott. Bari	Italia '87	10'
J. Torrent	Moebius Business	USA '83	10'
A. Jankel, R. Morton	Max Headroom (selezione)	G.B. '85	17'
R. Wilson	Stations	Francia '83	56'
L'immagine diffusa. La pubblicità nella fantascienza. A cura di Vittorio Pozzati, Giuseppe Origgi, Claudio Dozio.			40'

Domenica 16 ottobre - ore 20.30

Inaugurazione di:
Nel modo amodale. Videoinstallazione di Nicola Frangione
(L'opera resterà esposta per tutta la durata della manifestazione)

Domenica 16 ottobre - ore 21.30
Improvvisazioni digitali per suoni e immagini.
Concerto di musica e immagini al computer di Correnti Magnetiche (Mario Canali e Riccardo Sinigaglia).